LE MAGAZINE DU JEU SUR INTERNET

<Games.net>

Gen4 PC CD-Rom HORS-SÉRIE

COUNTER-STRIKE

- Les cartes d'Italy et d'Office détaillées
- L'arsenal complet analysé

ANARCHY ONLINE

- Everquest version science-fiction
- 15 bêta-tests à gagner !

12 UNIVERS PERSISTANTS PASSÉS EN REVUE :

BigWorld, Dark Age of Camelot, Shattered Galaxy, Jumpgate, Hero's Journey, Lineage, Horizons, Caeron 3000, Ultima Online 2, Anarchy Online, Scars of Velious, Starpeace

L 8699 - 2 H - 35,00 F - RD
COMPUTEC MEDIA FRANCE

La ligne Netissimo ? Jouez rapidissimo !

Avec Netissimo, vous jouez à fond les manettes !
Connexion Internet permanente et illimitée, transfert de données haut débit... Grâce aux performances de l'ADSL, maintenant c'est à vous de jouer. Vous rêvez d'une montée d'adrénaline en pôle position ? d'incarner un sniper à la précision redoutable ? un nécroman carrément mortel ? Tous les univers virtuels sont à portée de clics pour jouer jusqu'au bout de la nuit. Votre seule limite : la journée de 24 heures !

Pour vous abonner ou avoir plus d'infos sur les zones couvertes, rendez-vous dans votre agence France Télécom ou appelez le 1014.
www.netissimo.tm.fr

netissimo
la ligne ADSL de France Télécom

France Télécom - RCS Paris B380 129 866 - BIGP/DT/FTDSL - · Marques déposées par France Télécom - photo : S. Pigalle

la ligne ADSL
france telecom
netissimo
la ligne ADSL
netissimo
& france telecom

Sommaire Games.net n° 2

Magazine

CD-ROM
Deux démos et de nombreux mods dont la très attendue version 1.1 de Counter-Strike. p. 6

News
L'actualité du petit monde on-line : annonces de nouveaux produits, avancement des projets, vous saurez tout. p. 8

Suivi réseau
De nouveaux mods pour varier les plaisirs sur vos shoots 3D préférés, c'est ici que ça se passe. p. 70

Pratique
Disque dur virtuel, transfert de fichiers avec vos amis... Si cela vous semble obscur, ces dossiers sont pour vous. p. 90

Communauté
Où peut-on jouer près de chez vous ? Dans quels tournois pouvez-vous frimer ? Consutez nos listes. p. 96

Previews

Anarchy Online
Le premier jeu de rôle massivement on-line dans un univers science-fiction. Des bêtas à gagner. p. 14

BigWorld
Mélange d'action-aventure pour cet univers persistant qui vous plonge sur une ancienne planète carcérale. p. 19

Dark Age of Camelot
Vivre au temps du roi Arthur, ça vous tente ? C'est le thème proposé par ce jeu de rôle on-line à surveiller. p. 22

Shattered Galaxy
La fièvre des univers persistants s'étend aussi aux jeux de stratégie temps réel. En voici la preuve. p. 26

Jumpgate
Pilotage de vaisseaux, missions de combat... Prenez part à un grand conflit sans fin dans les étoiles. p. 29

Hero's Journey
Jeu de rôle ambitieux et on-line en sommeil ! Ce titre attend que la chance lui sourie pour faire parler de lui. p. 32

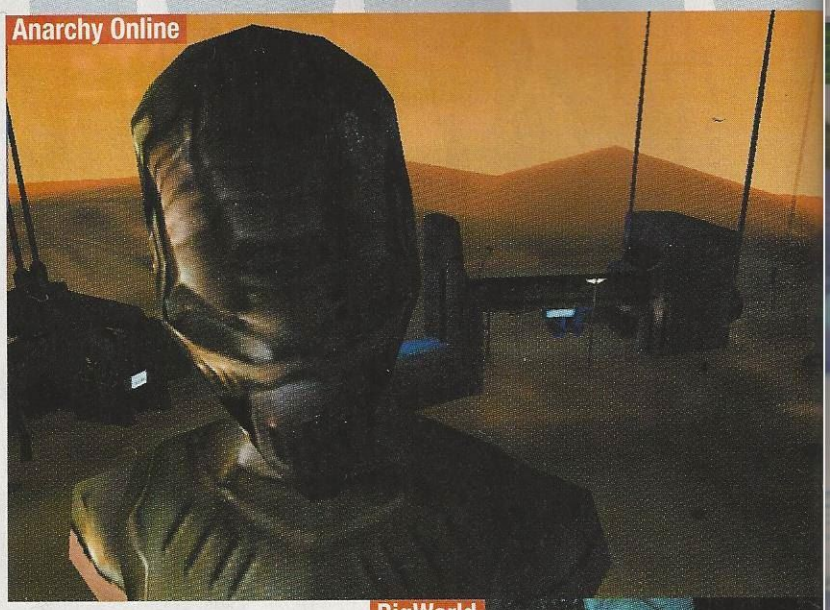
Lineage
Le savoir-faire coréen en matière de jeu on-line. Lineage comble déjà des millions d'Asiatiques. Et vous ? p. 34

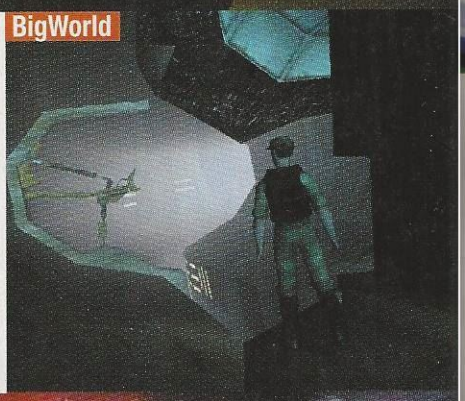
Caeron 3000
Encore un univers persistant en préparation. Celui-ci prend pour thème la science-fiction. p. 36

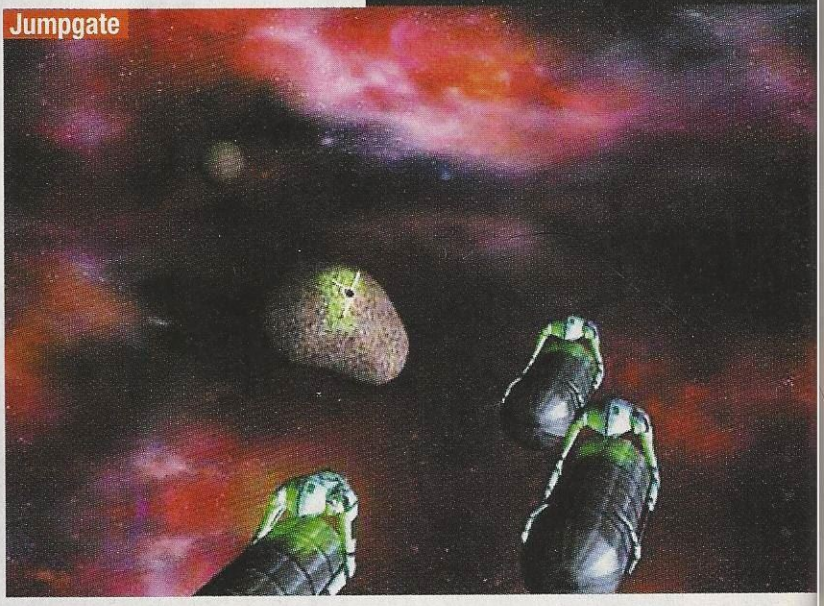
Horizons
Après un départ difficile pour ce jeu de rôle médiéval-fantastique, il prend à présent un rythme de croisière. p. 38

Ultima World Online Origin
La suite du plus célèbre jeu de rôle massivement Multijoueur : Ultima Online. Lorsque l'expérience parle... p. 42

Diablo II Expansion Set
L'extension tant attendue de Diablo II. Deux nouvelles classes, des objets magiques, et une campagne de plus ! p. 44


Anarchy Online

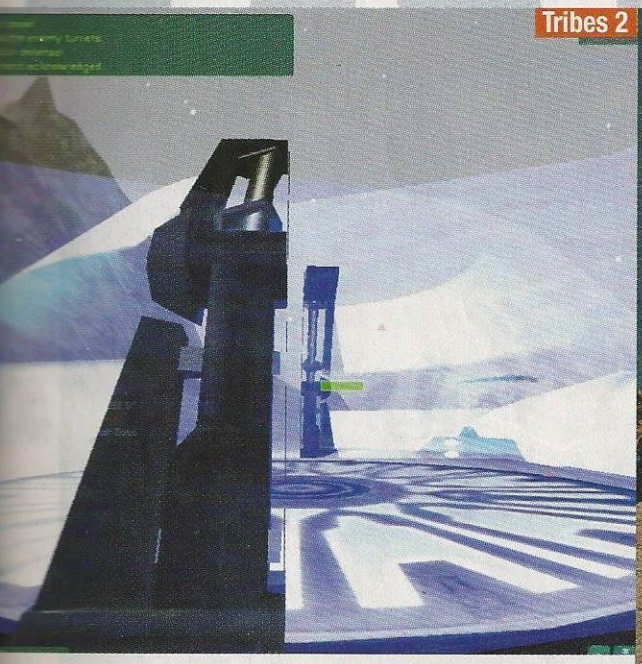

BigWorld

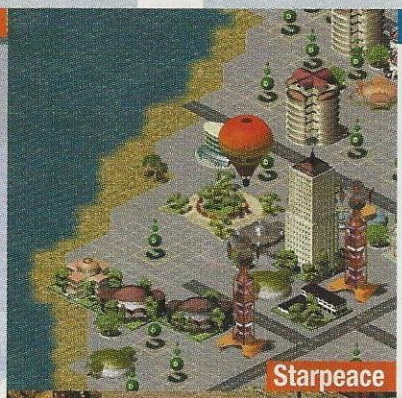

Jumpgate

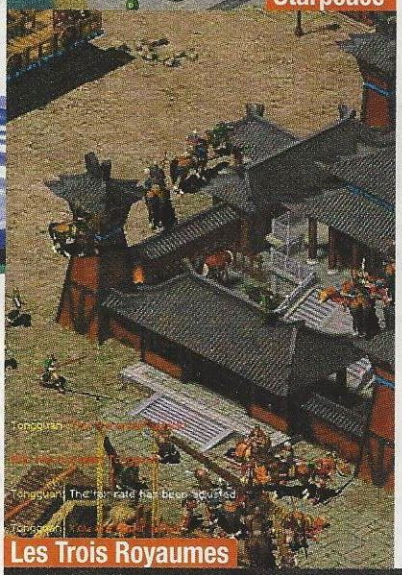
Games.net (hors-série Gen4 PC) 261, rue de Paris, Im. Le Méliès 93556 Montreuil CEDEX - France Tél. : 01 49 93 49 00 - Fax : 01 49 93 49 49. Site : www.gen4pc.com **Direction Computec Media France** Président-directeur général : Christian Geltenpothe. Directeur général (éditorial) : Didier Latil. Directeur général (finances) : Enno Eiche. **Rédaction** Directeur des rédactions et rédacteur en chef : Olivier Canou. Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie. Secrétaire général des rédactions : Julio Ballester. 1re secrétaire de rédaction : Sophie Grimaud. Secrétaires de rédaction : Gaëlle Julien et Stéphane Moreau. Chef de rubrique : Luc-Santiago Rodriguez. Rédacteurs : Frédéric Dufresne, Rémy Goavec. Media master : Jean-Luc Lamau. Photographe-iconographe : Jérôme Sonnet. Ont participé à ce numéro : Khéridine Mabrouk, Thomas Diouf et Loïc Claveau. Directeur artistique : Frédéric Cauchy. Maquette : Régis Paillard. **Publicit et marketing** Directeur commercial : Thierry Boyer. Chefs publicité : Anne Giudicelli et Grégory Bollach, assistés d'Aurélie Morere. Assistant Marketing : Stéphane Lebrun. **Diffusion** Responsable de la diffusion : Chrystele Bono. **Fabricatio** Directeur technique de la rédaction : Julio Ballester. Responsable pré-presse : Mireille Mugneret. **Multimédia** Directeur : Jean-Luc Lamau. **Finances et administration** Chef comptable : Kiririthmony Mao. Comptabilité fournisseurs & clients : Carole Cerci. Assistante ressources humaines : Sophie Badet. **Systèmes d'information et centre d'essai matériel** Directeur : Jean-Frédéric Bruzek. **Régie numérique (CD-ROM, Internet) :** Impact Media (www.impact-media.fr) P.-D.G. : Claude Flammia. Chargé de clientèle : Martin Fraenkel (poste : 3233 - martin@impact-media.fr). 38, rue Garibaldi - 93108 Montreuil. Tél. : 01 49 88 32 32. Tél. : 01 49 88 32 42. *Games.net* est édité par Computec Media Franc au capital de 56 250 000 F. P.-D.G. : Christian Geltenpothe. (Principal actionnaire : Computec Media France) Siège : 261, rue de Paris, Im. Le Méliès - 93556 Montreuil CEDEX - France. Commission paritaire : 1204 K 69731 ISSN en cours - Dépôt légal 1er trimestre 2001.

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur o de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal. Crédits photos et © CopyrightDR : tous dro réservés. Imprimé par Quebecor à Torcy.

SOMMAIRE


Tribes 2


Starpeace


Les Trois Royaumes

Édito

Et de deux !

Merci de l'accueil que vous avez réservé au premier numéro de *Games.net*. Non seulement vous semblez l'avoir apprécié mais en plus, vous nous avez demandé une suite, eh bien la voilà.

En fait, il y a encore moins d'un an, nous étions peu à penser que l'actualité du jeu on-line et en réseau serait assez riche pour permettre la réalisation de deux numéros de *Games.net* aussi proches dans le temps.

Eh ben, les *ceusses* qui pensaient ça, ils avaient tort ma bonne dame ! Sans même parler des poids lourds qui pointent le bout de leur nez, tels Dark Age of Camelot et bien sûr Anarchy Online, c'est une véritable lame de fond de projets plus ou moins fous qui se profile. Et cela ne concerne pas que le jeu de rôle on-line, mais aussi le jeu dit « réseau » avec les succès ininterrompus de Quake, Unreal, sans oublier l'incontournable Counter-Strike. Rajoutez là-dessus un accès câble et ADSL qui commence à se démocratiser et hop ! Le nombre de joueurs on-line ne cesse de croître. Bon, assez de blabla... Nous espérons que ce nouveau numéro de *Games.net* répondra à vos attentes et surtout, surtout, n'hésitez pas à en parler autour de vous. Ce n'est qu'avec le succès grandissant de ce magazine qui traite, de ce qui est pour nous l'avenir du jeu sur ordinateur, que nous pourrons continuer l'aventure avec vous.

Olivier Canou

Tests

Tribes 2
La star des shoots 3D en équipe débarque enfin. L'attente était-elle justifiée ? La réponse sur quatre pages. p. 46

Starpeace
Une nouvelle planète, c'est un nouveau terrain de jeu pour les ambitieux. Économie ou politique, faites votre choix. p. 50

Everquest Scars of Velious
Monstres, régions, équipement... le nouveau add-on d'Everquest disséqué en direct par nos spécialistes. p. 53

Serious Sam
Simple et jouissif comme ce bon vieux Doom, Serious Sam devrait intéresser du monde en Multijoueur. p. 56

Les Trois Royaumes
L'Age of Kings version chinoise présenté par Eidos est plus qu'un simple clone, la preuve. p. 58

Sacrifice
Attention, chef-d'œuvre. Shiny révolutionne la stratégie temps réel en Solo comme en Multi. p. 60

Sujets

Mort permanente
Une des polémiques sur les jeux on-line. La mort définitive du personnage est-elle acceptable pour tous ? p. 70

Argent et jeux on-line
Comment vivent les créateurs d'univers permanents, verra-t-on de la pub dans nos jeux ? Les réponses sont ici. p. 74

Guides de jeu

Counter-Strike
Les meilleurs points d'embuscade, les raccourcis, les positions de snipe... de quoi devenir un maître à CS. p. 78

Everquest
Le plus difficile dans un univers permanent, ce sont les premiers pas. Laissez-nous vous guider. p. 87

Asheron's Call
La même chose, mais dans le monde d'Asheron's Call. Tout pour éviter les erreurs et les galères de départ. p. 89

Everquest Scars of Velious

Cossacks

Plus de 16 nations ayant chacune ses spécificités, des campagnes se déroulant aux quatre coins du globe sur près de deux siècles, la possibilité de contrôler jusqu'à 8 000 unités en simultané et de rejouer des batailles historiques célèbres : c'est Cossacks qui nous vient du même éditeur que Sudden Strike. Plus qu'un simple jeu de stratégie, ce jeu est un véritable wargame, semblable aux jeux de plateau avec petites figurines, mais en temps réel. La démo vous permettra d'avoir un avant-goût avec les Espagnols.

CD <Games.net>

Si le nombre des annonces de jeux on-line ne cesse de croître, ils ne s'accompagnent malheureusement pas de démos correspondantes. Les développements n'en sont qu'à leurs balbutiements et pour ce CD, il faudra vous contenter de mods et de versions Multijoueur. Déjà pas si mal.

Démos Jouables

- Cossacks
- Les Trois Royaumes : le Destin du Dragon

Half-Life

- Counter-Strike 1.1
- Patch 1.0.0.6 Fr
- Son en français
- Runaway train

Quake III

- Patch 127g
- Urban Terror
- Invasion

Tournament

- Tactical Ops 1.6
- Unreal 4 Ever 6.02
- UT Bonus Pack
- UT patch 436

Swat 3

- Swat 3 Multi
- Swat 3 patch 1.7 Fr
- Swat 3 DevTool

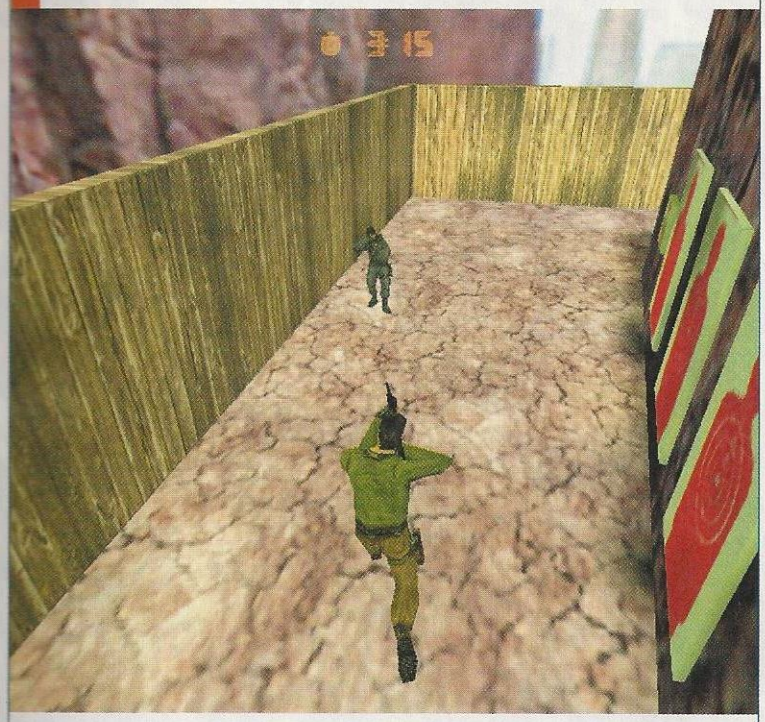
Goodies

- Fonds d'écran de Counter-Strike, Tournament et Quake III
- MP3 de Quake III

C'est décidément un gros mois pour les fans de stratégie temps réel. Eidos nous présente ici un jeu qui s'adresse avant tout aux amateurs de la série Age of Empires. Collecte de ressources, construction de bâtiments et production d'unités... Ça ressemble au hit de Microsoft mais quelques particularités relancent l'intérêt. Vous pourrez défendre et attaquer de véritables forteresses, il faudra ravitailler vos hommes, tenir compte de la fatigue ou encore jouer les diplomates. Bonne chance.

Les Trois Royaumes

Counter-Strike 1.1



■ C'est l'événement Multi de ces dernières semaines ! Gooseman a repris les choses en main pour le meilleur. Outre une amélioration graphique non négligeable (les personnages bénéficient de textures largement plus fines), nous avons enfin droit à de nouvelles cartes qui, pour ne rien gâcher, s'avèrent plutôt réussies. Seul défaut, le bébé est peu lourd à télécharger. Heureusement, nous sommes là. Petit détail : n'oubliez pas d'installer la mise à jour de Half-Life avant de jouer.

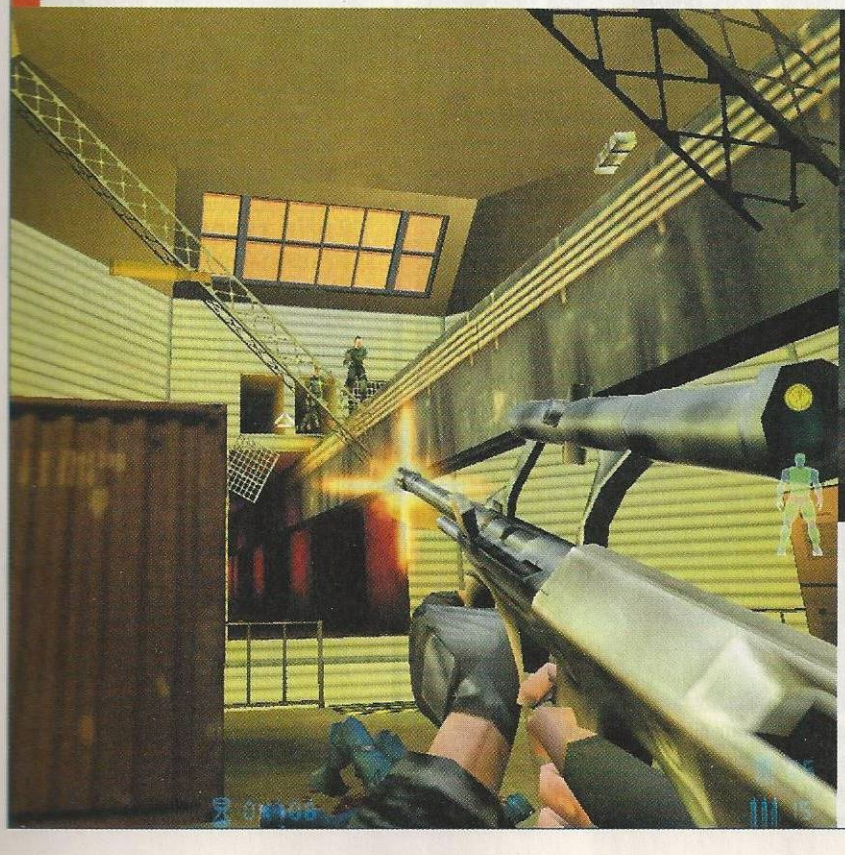
ÇA NE MARCHE PAS ?

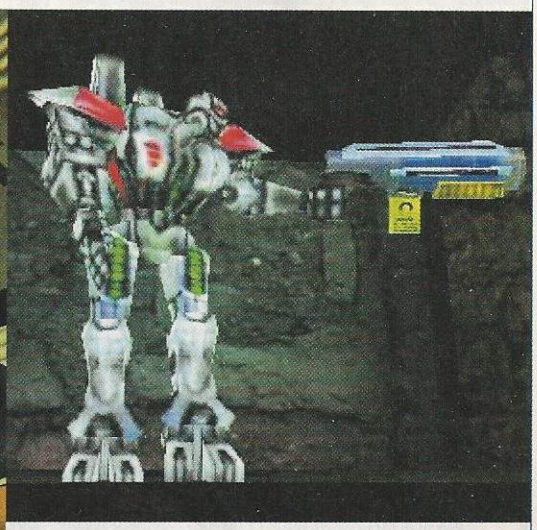
■ Le CD-ROM *Games.net* a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Pour pratiquer à l'échange du CD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante : Computec-Média Service CD-DVD, 261, rue de Montreuil, Immeuble Le Méliès, 93556 Montreuil Cedex, en n'oubliant pas de mentionner votre adresse.

■ SWAT 3 Multi Patch, nouvelles missions et éditeur de niveaux : la totale.

Swat 3

Tournament





■ Chose promise, chose due. Nous n'avions pas eu l'occasion sur le dernier CD de mettre des cadeaux pour Tournament ; en voici : le patch de la dernière mise à jour, un bonus pack avec des cartes et des skins, ainsi que deux mods de qualité. Unreal 4 Ever propose de nombreuses armes originales et Tactical Ops s'avère être une transposition de Counter-Strike qui, de l'avis de beaucoup, est encore meilleur que l'original, notamment en ce qui concerne les graphismes ou l'intelligence des bots.

SOUTIEN AÉRIEN Un élément essentiel dans votre trvail d'équipe, le soutien aéroporté des Dreadnoughts.

Le renouveau du combat d'équipe on-line ?

We are together

UN NOUVEAU CONCURRENT Plus le temps passe et plus Halo se fait rattraper au niveau graphique.

Team Fortress et Tribes 2 sont dans un avion... aucun ne saute mais on obtient **Dreadnoughts** un shoot 3D futuriste qui permettra à des joueurs de s'affronter en Multi (bien qu'un mode Solo soit inclus). Vous pourrez choisir votre classe (Scout, assassin, guerrier, soldat d'assaut, ingénieur ou sniper) et le travail d'équipe sera impératif afin de mener à bien les missions qui vous seront confiées, de l'affrontement basique à des objectifs plus complexes. L'originalité du produit de **Xenopi** (**www.xenopi.com**) résidera dans la présence de gigantesques vaisseaux et surarmés (les Dreanoughts) que l'un des équipiers pourra contrôler. Pas encore de date annoncée mais au vu des magnifiques écrans de jeu, le projet semble déjà bien avancé. ■

Jeu Orc-line

Petit Warhammer deviendra grand

Après Shadow of the Horned Rat et l'excellent Dark Omen, **Games Workshop** (**www.games-workshop.com**) se décide à sortir une troisième conversion de son plus célèbre jeu de plateau heroic-fantasy avec **Warhammer Online.** Comme son nom ne l'indique pas du tout, il s'agira pour les (nombreux) joueurs de s'affronter sur le Net au cours de batailles épiques. Chacun pourra constituer sa propre armée comprenant tous les types d'unités que l'on peut retrouver à l'origine (Chaos Dwarf, Goblins Wolf Rider, etc.). Le développement sera assuré par **Climax** qui s'est pour l'instant plutôt illustré par ses conversions console de produits PC (Diablo, Theme Park World ou encore Superbike 2000). Il s'agira donc d'un baptême du feu mais au vu des screens, nous restons confiants. ■

ET LE RESTE ? Bien que seuls humains et Orcs soient visibles, les autres espèces seront présentes.

Toujours plus fort

Outre son MMORPG Star Wars Galaxies, dont on connaît désormais cinq des espèces jouables (Wookies, Rodian, Twi'lek, Mon Calamari, Trandoshan et humains), LucasArts vient d'annoncer qu'il préparait Star Wars Battleground, un jeu de stratégie développé en collaboration avec Ensemble Studios, responsable de la série des Age of Empires. Une nouvelle bombe pour le Multi ?

Enfin reconnu

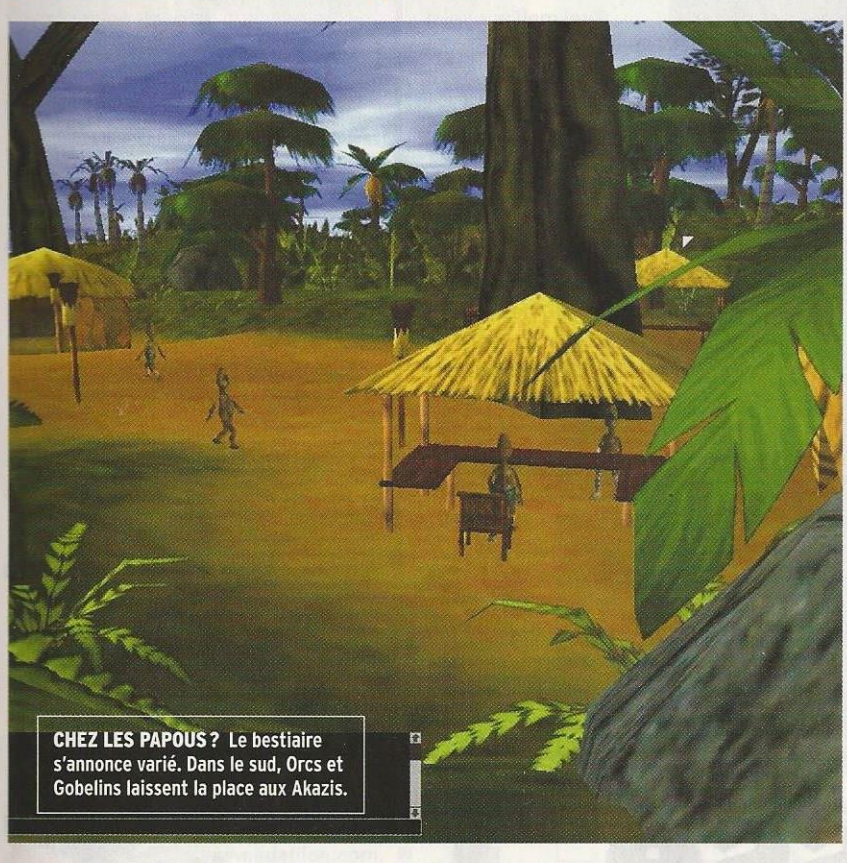
La CPL (Cyberathlete Professional League) organisera à Dallas, du 21 au 24 juin, un tournoi Tournement (le Moshpit CPL Event) doté de 25 000 dollars de prix. Vous pouvez vous inscrire depuis le 23 mars à l'adresse suivante : www.registration.thecpl.com/. Autre nouvelle, le tournoi majeur organisé cette année ne se fera pas sur Quake III mais sur Counter-Strike. Le bébé de Carmack serait-il en perte de vitesse ?

L'art de l'annonce

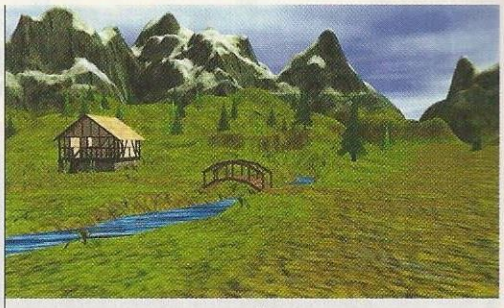
Alors voilà, m'sieur Microsoft annonce que Turbine Entertainment bosse depuis près d'un an sur la suite d'Asheron's Call, il nous balance un petit fond d'écran sympa et puis... rien. Pour les caractéristiques et la date de sortie, il faudra patienter. Peut-être aurons-nous quelques infos en mars car le Turbine Engine 2.0 devrait être présenté à la Game Developers Conference.

En chantier

BrickHouse construit son univers permanent.



CHEZ LES PAPOUS ? Le bestiaire s'annonce varié. Dans le sud, Orcs et Gobelins laissent la place aux Akazis.



LA PETITE MAISON DANS LA PRAIRIE Même si l'univers semble très heroic-fantasy, la technologie sera présente.

Arcanity est son nom et comme tout MMORPG (Massively Multiplayers Online Role Playing Game), il permettra aux joueurs de remplir des quêtes, d'accumuler nombre d'équipements ou de commercer. Le monde heroic-fantasy (avec une pointe de technologie sous-jacente) de Novus bénéficie néanmoins de quelques originalités. D'abord, il sera libre (pas de maître de jeu tout-puissant) et très vivant : les tribus se déplaceront, grossiront progressivement avant de s'établir en camps puis en villes, desquelles émergeront des leaders guerriers, politiques ou religieux... À moins qu'ils ne se fassent massacrer avant. Ensuite, malgré la présence d'espèces variées, il n'y aura pas de classes. C'est en distribuant vos XP parmi 10 caractéristiques physiques et mentales que vous définirez votre avatar et ce, sans limitation (bonjour les mages équipés d'une épée à deux mains). Pour en savoir plus : **www.brickhousetrading.com/** ■

Tireur d'élite

Activision devrait sortir d'ici trois mois un add-on pour son excellent shoot 3D dopé au Quake III Arena, Star Trek Voyager : Elite Force. Outre deux nouvelles campagnes Solo, on trouvera 17 cartes Multi et 12 skins inédites ainsi que deux nouveaux modes. L'un est une lutte par équipe intégrant des classes de personnages, l'autre un combat contre des Borgs tentant de vous assimiler.

Moi James, toi Bond

Ils se nomment Orbital Frog (www.orbitalfrog.com) et nous préparent Infiltrator : Shadows Wars, un jeu d'espionnage se déroulant dans un univers on-line moderne. Il est défini par ses auteurs comme un savant mélange de jeu de rôle et de stratégie dans lequel vous enchaînerez diverses missions d'infiltration, d'exploration ou de vol. Tout un programme.

Par la case prison

Crée par les Espagnols de Dinamic, Prison (www.prison3d.com) est un MMORPG plutôt original puisqu'il vous permet d'incarner un détenu tentant de survivre dans l'univers carcéral. Commerce, guerre de gangs, corruption des gardiens, tout y est. C'est plutôt beau, ça tourne bien et c'est distribué en France par Cryonetworks.

Les mutants sont de retour

Warzone décliné en univers persistant.

Et c'est l'équipe suédoise de **Paradox Entertainment** qui se charge de l'adaptation PC. Le légendaire jeu de plateau **Mutant Chronicles** à l'ambiance futuriste va donc devenir un jeu 100 % on-line dans lequel les joueurs s'affronteront pour la conquête de planètes.

ELLE EST BELLE MA 3D ! Pour les besoins du jeu, Paradox a créé le Valpurgius 3D Engine, au rendu visuel plus que correct.

Warzone Online en est encore au stade de développement et ne devrait pas arriver avant fin 2001 (problablement en 2002) mais on sait déjà qu'il s'agira d'un jeu de stratégie temps réel en 3D. Le joueur disposera d'un certain nombre de points pour constituer son armée dont il piochera les éléments dans un vaste pool d'unités afin de s'adapter de façon optimum aux conditions de la mission. Voilà qui n'est pas sans rappeler Ground Control. ■

Je ne suis pas un héros

Might and Magic se payent des vacances en Irlande ?

LE BIEN CONTRE LE MAL Le jeu met en scène le combat entre deux populations : les Tuatha de Danann et les Fomor.

Quel meilleur sujet peut-on traiter, lorsque l'on est un développeur irlandais, que celui des légendes celtes ? C'est donc sur ces mythes que l'équipe de **Kapooki** a fondé son jeu on-line : **Lorgaine - The Black Standard.** Nanti d'un moteur 3D des plus convaincants, leur produit reprend grosso modo le principe de la saga Heroes of Might and Magic. Sur fond d'intrigues politiques, vous gérez vos villes et accumulez vos ressources avant d'affronter des adversaires lors d'un duel fatal. Les combats se déroulent dans des arènes circulaires, au tour par tour, opposant des armées de créatures aux pouvoirs spécifiques, ainsi que quelques héros se joignant ponctuellement à votre cause. Actuellement en bêta-test, Lorgaine devrait bientôt envahir nos écrans. **www.kapookigames.com/theblackstandard.com/** ■

Une petite faim

Développé par l'équipe de Gatorhole, World Eater sera un jeu de gestion-stratégie massivement Multijoueur se déroulant dans l'espace. Au-delà des aspects conquête et colonisation, sa particularité résidera dans l'utilisation de vaisseaux organiques. Plutôt que de construire une flotte, vous devrez vous concentrer sur des arches qui pourront grandir sans limite de taille, jusqu'à devenir des dévoreurs de monde. Plus d'info au www.gatorhole.com.

Élémentaire mon cher !

Elemental Saga (www.us.esaga.com) est un MMORPG qui, tel Final Fantasy VII et VIII, propose un univers mélangeant fantasy et science-fiction. Sur fond de guerre, vous y incarnez un humain ou un démon affilié à un élément (air, terre, eau ou feu). C'est riche, complet et en 2D isométrique. Un choix technique qui permet à 16 000 joueurs de se retrouver sur un même serveur.

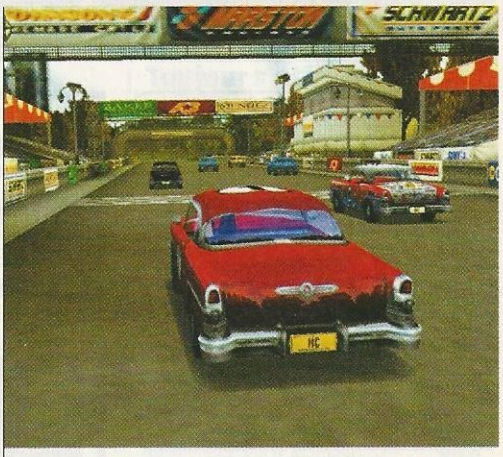
Des têtes tombent

Le MMORPG exploitant la licence des films et de la série *Highlander* pourrait bien ne jamais voir le jour. Rappelons que le détenteur des droits et développeur n'est autre que la société Kalisto, qui a récemment annoncé des pertes record de 25 millions de dollars.

On passe la sixième

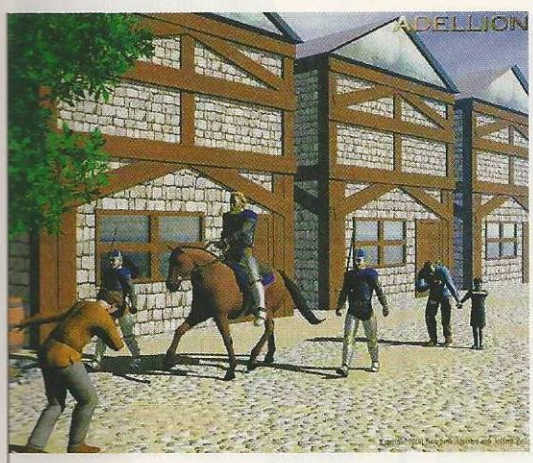
Besoin de vitesse sur le Net ?

DANS LE CAMBOUI Les joueurs pourront customiser leurs bolides et échanger les pièces détachées.



UN AIR DE FAMILLE Bien qu'il soit exclusivement on-line, Motor City offre des graphismes digne de NFS V.

Pour leur prochain épisode (le sixième donc) de la série des Need for Speed, les petits gars d'**Electronic Arts** ont opté pour une version on-line baptisée **Motor City.** Non seulement les joueurs y conduiront des voitures légendaires datant des années 30 à 70 (Chevrolet Chevelle ou Bel Air, Pontiac Firebird, etc.) mais ils pourront aussi les customiser à fond, tant au niveau de la motorisation que du look. Ça sent bon le beauf et sa moumoute sur le volant ! Il leur sera possible d'échanger des pièces, de se regrouper en club de conduite pour des affrontements par équipes lors de courses sauvages et officielles, de duels ou encore de parcours de cascade. Cela se passe au **www.motorcityonline.com/.** ■

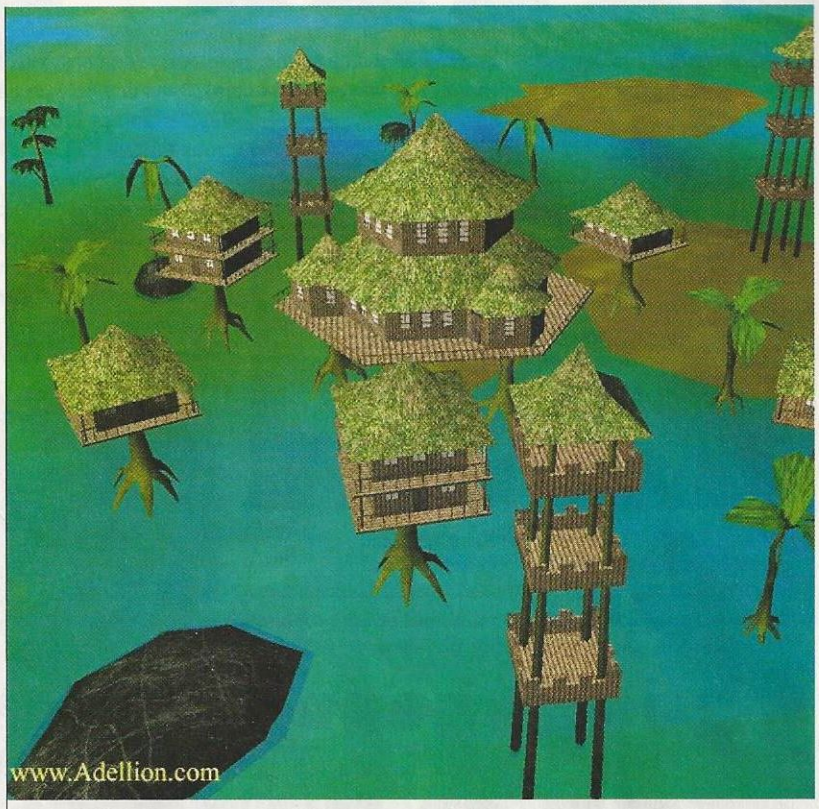


LEX REGIT Les structures sociales auront un rôle essentiel mais varieront fortement d'une région à l'autre.

Réalité imaginaire

Honour Bound restera intraitable !

Face à la multiplication des jeux médiévaux-fantastiques, ces développeurs malins ont décidé de verser dans le marginal : **Adellion** ne comportera aucun type de magie ni de créature fantastique, et encore moins de races fantaisistes ! Dans ce véritable jeu de rôle, la vraisemblance sera de mise, même s'il ne reconstitue aucune période précise, ni aucun pays en particulier. Le réalisme est tellement important que les personnages ne pourront parcourir que 30 kilomètres par jour (un peu plus à cheval), ce qui est très peu, surtout pour un univers qui s'annonce immense. Carrières politiques, gestion de domaines, guerres, formation de troupes et intrigues royales sont au programme. Pour en savoir davantage sur ce jeu Multijoueur hors normes, une seule adresse : **www.adellion.com.** ■



AGENCE DE VOYAGE Adellion propose de visiter de nombreuses regions aux identités visuelles particulièrement variées et spécifiques. Voilà qui nous changera des plaines, forêts et déserts .

En attendant la suite

Une nouvelle aube se lève sur Ultima Online.

À l'heure où vous lirez ces lignes, l'extension **Third Dawn** pour Ultima Online devrait être disponible, aux États-Unis du moins. L'apport principal de cette mise à jour sera le passage à la 3D. Ne vous attendez cependant pas à une véritable révolution. Les décors resteront a priori en 2D isométrique, seuls les personnages et les créatures seront en 3D. De fait, même s'il faut admettre que sur le plan esthétique, l'apport est indéniable, notamment grâce aux effets de lumière, l'impossibilité de changer l'angle de vue minimise un peu l'intérêt de la chose. Heureusement, les fans pourront aussi découvrir un nouveau continent et une douzaine de monstres inédits. De quoi patienter agréablement en attendant Ultima Online 2. ■

AU SUIVANT Tous les monstres ont été recréés en 3D et plus de 700 mouvements en motion capture ont été réalisés.

Plus on est de fous

Les Sims sont décidément sur tous les fronts. Ainsi, outre le nouvel add-on House Party axé sur la vie sociale (avec tout ce qu'il faut pour organiser des soirées d'enfer) et la mise en chantier de Sims 2, Electronic Arts travaille actuellement sur Sims Online, un univers permanent qui devrait permettre à 50 000 joueurs de cohabiter et d'interagir dans une même ville.

Fils caché

Alors qu'Elite 4 est en préparation, une petite boîte d'Europe de l'Est s'apprête à lancer 3rd World (www.3rdworld.cc), un univers permanent de combat et de commerce spatial. Outre la phase simulation en 3D, il sera possible de se balader dans des stations en 2D et de modifier son vaisseau sans aucune limitation.

Tombé de haut

Fallen Age (www.fallenage.com) est le dernier jeu de rôle on-line massivement Multijoueur en date. Il mélange différents styles de jeu comme le RPG, la stratégie temps réel et la simulation en tour par tour. Une alternance qui se retrouve dans les graphismes avec des phases 3D et d'autres en 2D isométrique. Le bêta-test devrait battre son plein au moment où vous lirez ces lignes.

Baptême... du feu

Chris Roberts pris de vitesse ?

On connaît enfin le nom du premier univers permanent développé par les p'tits gars de chez **Westwood : Earth & Beyond (ebweb.westwood.ea.com)**. Dans une galaxie déchirée entre les Terran, les Progen et les Jenquai, vous tenterez de vous faire une place par l'exploration, le commerce, les armes ou même la politique (des spécialisations correspondant aux différentes espèces). Chaque joueur disposera de son propre vaisseau au look spécifique, qu'il pourra customiser à volonté afin d'accomplir ses missions ou quêtes. Voilà qui ressemble énormément à ce que l'on espérait de Freelancer, on attend de voir la réponse de Microsoft. Le lancement d'Earth & Beyond est prévu pour fin 2001 mais un bêta-test devrait avoir lieu d'ici peu. ■

COMME C'EST MODERNE Ouf, on respire, Westwood a opté pour la 3D. Le résultat est d'ailleurs plutôt réussi.

Perdu dans l'espace

Eve : The Second Genesis (www.eve-online.com) est un jeu de stratégie spatiale se déroulant dans un univers permanent. Coupés de la Terre, des colons se sont regroupés en diverses factions aux technologies et cultures variées. Quelques découvertes dans le domaine des voyages interstellaires vont faire voler en éclats leur cohabitation pacifique. Alliances, constructions et combats, servis par des graphismes somptueux.

PC Achat

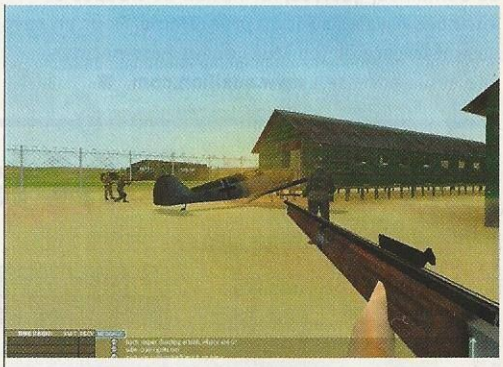
Une MMORPG futuriste où s'affrontent humains, robots et mutants sur une planète éloignée ? C'est Project Entropia (www.project-entropia.com), de Mind Ark. Ce qui le rend différent ? Une monnaie virtuelle qui sera indexée sur le cours du dollar et, parmi les boutiques d'armes ou d'équipements, des magasins réels de nourriture, de CD ainsi que de vêtements vous permettant de commander à domicile.

Guerres... commerciales

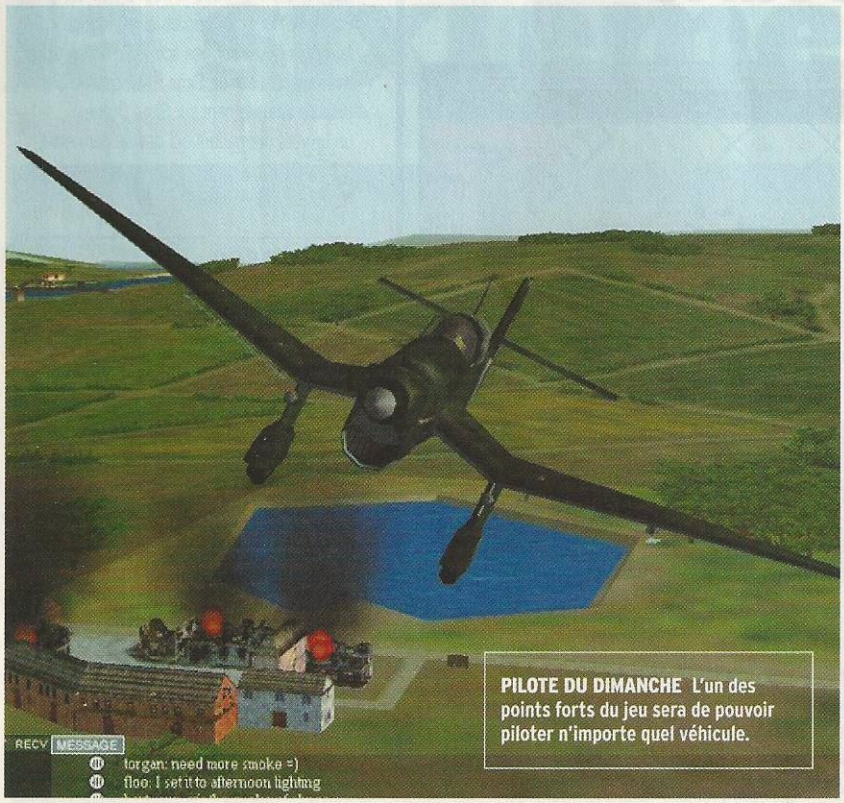
Parmi la flopée de jeux on-line massivement Multijoueur qui arrive, certains s'orientent vers la stratégie temps réel. C'est le cas de Trade Wars : Dark Millennium (www.tradewars.com/) qui propose aux joueurs de construire un empire et de s'affronter à la manière d'un Starcraft (lors des combats au sol) et d'un Homeworld (en orbite) à grande échelle et tout en 3D.

Guerre et... guerre

Strategy First réécrit l'histoire contemporaine.



ON S'Y CROIRAIT Armes, véhicules et emplacement des bases seront conformes à la réalité.

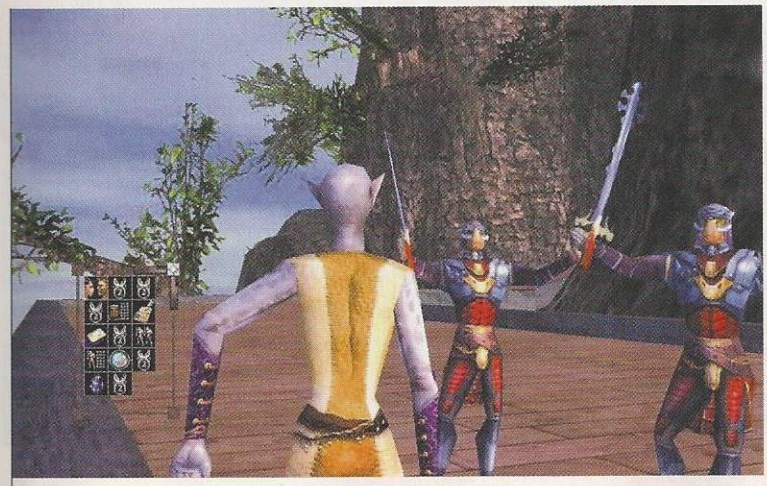


PILOTE DU DIMANCHE L'un des points forts du jeu sera de pouvoir piloter n'importe quel véhicule.

À l'instar du futur PlanetSide, **World War II Online (www.wwiionline.com)** sera un shoot 3D se déroulant dans un univers persistant qui permettra à plusieurs centaines de joueurs de s'affronter. Comme l'indique le titre, le conflit aura pour cadre la Seconde Guerre mondiale, opposant les soldats de l'Axe aux Alliés. Sans avoir un aspect rôle très poussé, votre avatar aura des caractéristiques spécifiques et pourra progresser dans la hiérarchie, en réussissant les missions qui lui sont assignées. Missions dont les objectifs seront d'ailleurs déterminés par d'autres joueurs plus gradés ayant une approche stratégique de l'affrontement. L'un des points forts du jeu résidera dans la possibilité de piloter de nombreux véhicules terrestres et aériens aux comportements réalistes. Ouverture des hostilités cet été. ■

Forum
La parole aux développeurs

Le « forum de développement » est le lien direct entre les développeurs d'un jeu (le plus souvent on-line) et de ses fans. Ceux-ci posent leurs questions, soumettent leurs suggestions et parfois les créateurs répondent. Voilà donc des morceaux choisis.



BIENVENUE L'AMI! Les personnages d'Ultima World Online : Origin sont animés grâce à la technique de Motion Capture, permettant d'exprimer des comportements réalistes.

www.uo2.com

Ultima Online 2

Une question concernant « les conséquences de la mort » courait sur le forum de développement d'Ultima Online 2. Au lieu de perdre des points de XP (expérience), le joueur, à la mort de son personnage, aura une dette à rembourser. Wind Feather, le designer principal, a clarifié ce système : *« Nous avons deux choix quant au système de dette de points d'expérience. Le premier exige que le joueur rembourse toute sa dette avant de pouvoir regagner des points de XP normalement. Le second demanderait au joueur de payer une dette selon un pourcentage relatif à son niveau, tout en continuant à gagner de l'expérience normalement. Cette seconde solution amène une situation intéressante dans laquelle vous pouvez gagner un niveau tout en ayant une dette d'XP à rembourser. Par exemple, s'il vous manque 500 points de XP pour monter de niveau et que vous en gagnez 1 000 en tuant un monstre, selon les pourcentages appliqués, 500 iront au remboursement de votre dette et 500 à votre augmentation de niveau. »* ■

www.starwarsgalaxies.com

Star Wars Galaxies

Beaucoup s'inquiétaient de savoir s'ils pourraient incarner un Jedi, car comme on le sait, ces personnages sont très puissants. Ralph « Holocron » Koster, le directeur créatif du projet, a répondu : *« Les Jedi sont une des caractéristiques emblématiques de l'univers* Star Wars. *Les Jedi, leurs sabres lasers et la Force sont inextricablement liés aux films. Il sera évidemment possible de jouer un jedi et ce sera très fun. Nous créons le jeu de façon à ce que les fans de* Star Wars, *les amateurs de jeux massivement Multijoueur on-line ou n'importe qui d'autre, puissent s'impliquer et s'immerger dans l'univers* Star Wars. *Les Jedi faisant plus que partie intégrante de* Star Wars, *nous ne pouvons les ignorer. En revanche, nous sommes bien conscients des problèmes liés à leur période d'existence et à leur extinction. Nous tenterons donc de tout prendre en compte pour le design final. »* ■

À FORCE D'EN PARLER Il va bien finir par arriver. Encore à ses débuts, le jeu de Lucas et Sony/Verant est déjà un succès annoncé.

www.shadowbane.com

Shadowbane

Ashen Temper, le boss des relations Internet, s'est expliqué sur l'inquiétude de certains quant à la possibilité de se grouper entre joueurs de niveaux très différents : *« Nous ne plaçons aucune restriction sur les niveaux qui peuvent se grouper ensemble. Vous pouvez avoir n'importe quel niveau tout en étant capable de vous grouper avec les personnes de votre choix... Même si vous êtes de niveau 5 et que vos amis sont de niveau 20 ! En fait, nous encourageons cette pratique. C'est pareil pour l'équipement. Nous ne créons pas un jeu qui se centralise sur le système d'objets. Bien sûr, vous aurez besoin d'une épée (en tant qu'épéiste), mais il ne sera pas utile de posséder l'épée du Seigneur Machin pour être efficace au niveau 10, ni l'épée du Roi Bidule au niveau 15, sous peine d'être massacré facilement par les monstres et les autres joueurs. À la place, le succès de vos personnages sera basé sur le système de compétences. »* ■

COMBAT RAPPROCHÉ L'aspect de certains monstres est impressionnant, à l'instar de ce chevalier.

Anarchy Online

Ordre et Anarchy

Éditeur Funcom **Développeur** Funcom **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** 2001 **État** bêta 3 **Site** www.anarchy-online.com

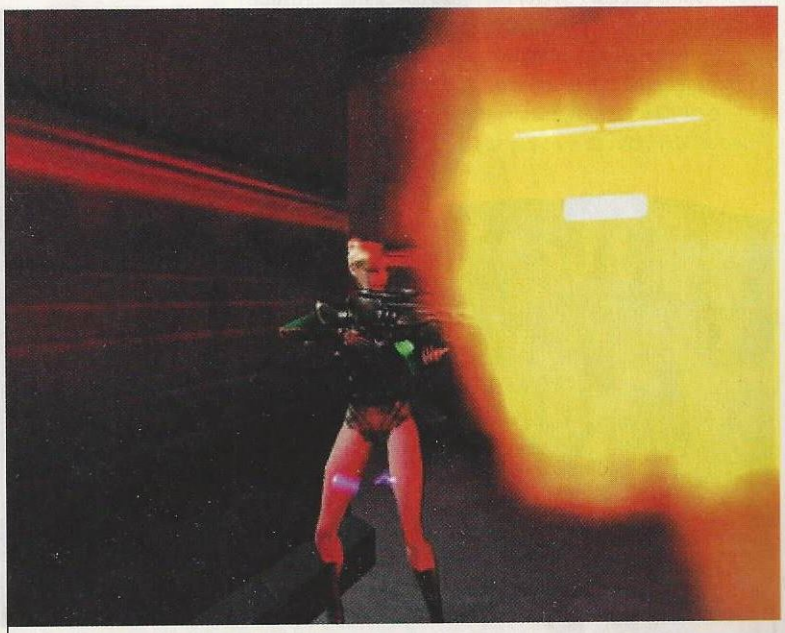
En développement depuis cinq ans, et après avoir fait sensation à l'E3, toute l'équipe de *Games.net* a réussi à s'infiltrer dans la bêta 3 d'Anarchy Online. Voici donc un aperçu de ce qui vous attend si vous n'avez pas eu cette chance.

AUTORISATION DE DÉCOLLAGE
Anarchy Online permet aux joueurs de piloter des véhicules sur terre, mer et air.

TRANSPORT EN COMMUN
Les whompas sont l'équivalent des transports en commun. Ce sont en fait des téléporteurs.

Premier univers persistant à se dérouler dans une époque futuriste, Anarchy Online fait immédiatement impression lorsque l'on pénètre sur la planète Rubi-Ka pour la première fois. Et si c'est un régal pour les yeux, ça l'est aussi pour les oreilles, et c'est une grande innovation dans les jeux on-line car nous étions habitués à des mondes assez vides côté son. Anarchy Online pallie donc ce problème grâce à l'emploi de musiques à thèmes et surtout d'ambiances collant à l'environnement qui vous entoure. Et si les tempêtes de sable viennent obscurcir votre écran d'un léger voile ocre, vous entendez aussi souffler le vent dans toutes les directions. Pareil pour les orages magnétiques qui viennent agresser vos tympans comme si vous y étiez vraiment (pour info, si l'éclair tombe sur vous, vous prenez 140 points de dégâts). Bref, en plus d'être beau, il est vivant. Alors, nous titrions en couverture, l'Everquest version science-fiction, principalement à

ÉCHANGE DE FLUIDES Les formules nanotechnologiques peuvent bénéficier à d'autres joueurs que celui qui la lance.

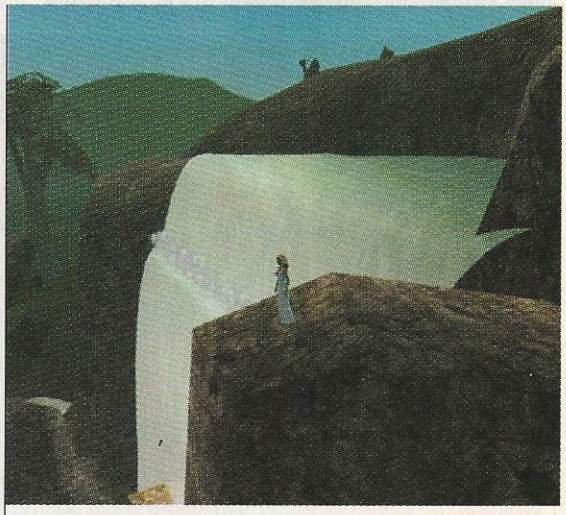


TIR FOURNI Il existe des armes dévastatrices, reconnaissables par l'effet visuel qui se produit lorsque l'on tire et qui s'accompagne généralement par un bruit assourdissant.

BAIN DE FOULE Voilà une réunion de joueurs organisée près de la ville de Tir, se déroulant sous une tempête de sable.

cause des graphismes qui sont tout simplement époustouflants mais au final, Anarchy Online a très peu à voir avec le jeu de Verant/Sony. En fait, s'il devait avoir un lien de parenté, ce serait plutôt avec Asheron's Call, le jeu de rôle on-line de Microsoft. Son système d'avancement du personnage est beaucoup plus proche de ce dernier parce qu'il se décompose en trois stades : le niveau, les compétences et les titres. Le premier s'acquiert par le biais de points d'expérience que vous collectez en tuant des monstres ou en accomplissant des quêtes. Quand vous accédez au niveau supérieur, un certain nombre de ces points s'ajoute dans une cagnotte qui vous sert à faire progresser vos compétences. Vous pouvez les répartir dans celles de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez un maximum.
Il vous faut alors parvenir à un rang spécifique pour avoir le droit de monter certaines habilités jusqu'au maximum suivant. C'est le principe de titres.

BOUCLIER CORPOREL Différents types de protection s'offrent aux joueurs et quelles qu'elles soient, leur visualisation est superbe.



NIAGARA Rubi-Ka n'est pas qu'une planète au climat aride et montagneux, elle a aussi des espaces verts et des chutes d'eau.

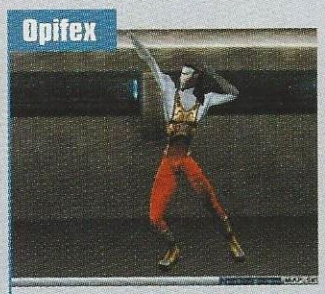
Un monde de brutes

Anarchy Online vous permet de jouer quatre races. Chacune d'elle a ses propres attributs physiques et mentaux (avantage et déficience) et une apparence bien distincte, tant au niveau du visage que du sexe (mis à part les Atrox qui n'ont pas d'équivalent

Solitus

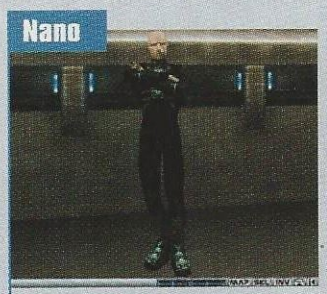
C'est la race dont l'apparence se rapproche le plus de l'aspect humain. Du coup, toutes ses habilités sont moyennes. Il sert en fait de mètre-étalon pour les autres races. Ne bénéficiant d'aucun malus ni d'aucun bonus, il peut faire carrière facilement dans toutes les professions.

Opifex



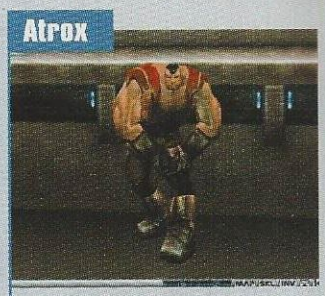
Ce sont des humanoïdes à la silhouette étirée, très agiles et les sens toujours en éveil. Mais ils ont quelques déficiences au niveau de l'intelligence, ce qui retentit sur tout ce qui a attrait à la nanotechnologie. Les métiers qui demandent de la discrétion sont fait pour eux.

Nano



Seul le nom de cette race évoque la technologie pour laquelle elle a sacrifié sa santé. Expert en tout ce qui touche à la nanotechnologie, elle a renoncé à tous ses attributs pour atteindre un niveau d'intelligence et de psychisme hors du commun.

Atrox



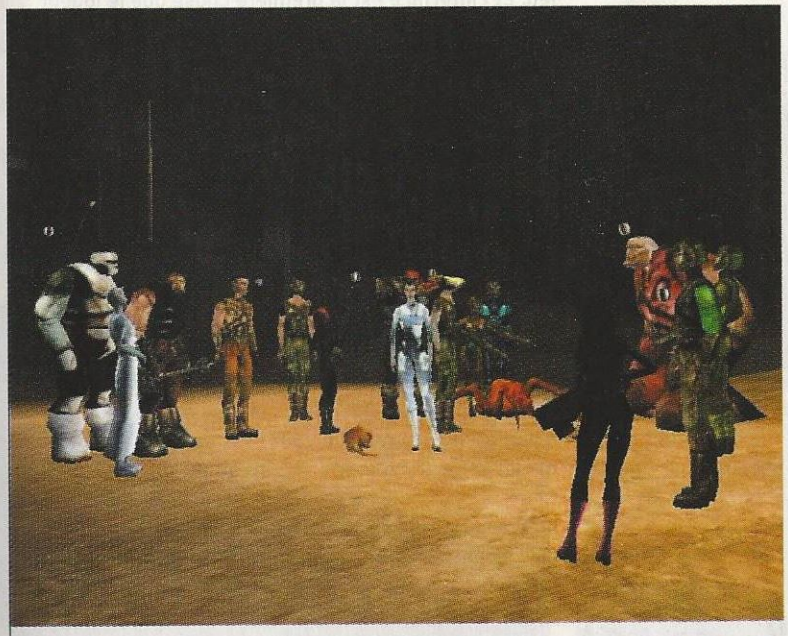
Cette race est l'incarnation du fameux cliché « gros muscles, petite tête ». Sa musculature est développée à l'extrême ainsi que son endurance. Par contre, inutile de dire que la taille de son crâne laisse augurer la taille de son cerveau. Bref, costaud mais idiot.

Par exemple, un métaphysicien commence sa carrière en tant que disciple pour devenir, au fur et à mesure de sa progression, dévot, prêtre et enfin archiprêtre.

Mais pour en revenir aux compétences et contrairement à Asheron's Call où vous devez les acheter avant de pouvoir vous en servir (ne mentionnons pas Everquest où celles-ci sont totalement dépendantes de la classe choisie, un moine n'ayant pas accès aux épées, par exemple), Anarchy Online met à votre disposition toutes les compétences du jeu. Bien sûr, selon la race et la classe que vous avez choisies, certaines seront plus difficiles à monter que d'autres mais, au moins, c'est à vous de faire votre choix. Ce qui fait qu'au final, chaque joueur peut se retrouver avec un personnage assez unique tel qu'un spécialiste des arts martiaux se battant avec un bâton à deux mains et expert en technique médicales, ou encore avec un agent, maître ès discrétion, versé dans la technologie quantique. Bref, avec quatre races (Solitus, Opifex, Atrox et Nano), 12 classes (ingénieur, soldat, bureaucrate, agent, etc.) et 64 compétences (pistolet, masse, esquive, véhicule terrestre, impossible d'en donner un véritable aperçu...), il y a de vraiment de quoi personnaliser son avatar. Anarchy Online a aussi rendu cela possible grâce à la façon dont est gérée la nanotechnologie.

Premier univers persistant futuriste, Anarchy Online fait immédiatement impression.

ARAIGNÉE MÉCANIQUE Rubi-Ka est peuplée principalement par des robots et androïdes de toutes sortes.



MELTING-POT Un des avantages d'Anarchy Online est que chaque joueur peut s'habiller de façon quasi unique, grâce à des vetêments de type traditionnel ou high-tech.

Magie futuriste

Pour les inconditionnels de Donjons & Dragons, on pourrait la considérer comme l'équivalent de la magie mais transposée dans une époque futuriste. Sauf qu'ici, on ne parle plus de sorts ou d'invocations mais de formules nanotechnologiques (NF) s'appliquant à cinq différents types de sciences : Espace et temps, Métamorphose biologique, Métamorphose et création de la matière et enfin, Modification psychologique. Chaque combinaison de ces disciplines donne accès à des NF agissant sur l'environnement, ainsi que sur les personnages en augmentant, par exemple, leur masse musculaire et leur précision au fusil, en les rendant plus intelligents voire plus rapides, et ainsi de suite. Et la grande nouveauté, que tout le monde appréciera, est que chaque classe dispose d'une variété de NF qui lui est propre, et qui prend en compte votre classe.

GROS PLAN La caméra permet de zoomer de très près sur votre personnage jusqu'à une distance très lointaine.

Par exemple, si vous êtes soldat, il y a peu de chance pour que vous soyez expert en nanotechnologie. Du coup, vous bénéficiez de formules spécialement adaptées à votre classe et dont l'utilisation peut faire la différence au cours d'un affrontement.

Bien sûr, tout cela dans une certaine mesure car il faudrait voir à ne pas rendre les nano-spécialistes inutiles. Et croyez-moi, lorsque vous commencerez à fréquenter des monstres moyen ou haut niveau, ceux-ci s'avéreront vitaux pour la survie du groupe grâce à leurs pouvoirs d'immobilisation de cible ou de soins de groupe. Il y a aussi certaines NF qui sont réservées aux combats entre joueurs (PvP), un peu à la manière d'Asheron's Call où il est possible de baisser les compétences (incapacités) de l'adversaire pour l'affaiblir. Mais ceci est une autre histoire. Pour vos débuts, il est plutôt conseillé d'apprendre les bases du jeu. Et l'interface est la première chose que le joueur doit maîtriser car, parmi ses différentes sections, on peut trouver une carte qui vous servira à vous orienter dans le monde de Rubi-Ka.

Connais-toi toi-même

L'onglet Statistiques, quant à lui, renferme, en plus d'informations concernant votre état de santé, le poids que vous portez ou encore votre puissance d'attaque, une barre assez surprenante au premier abord. Celle-ci vous permet en fait de gérer le niveau de défense et d'agressivité de votre avatar. Plus il est en mode Attaque, plus sa fréquence et sa puissance de frappe sont élevées, mais en revanche, il pare beaucoup moins les coups et ceux-ci font plus mal. À vous de l'utiliser à bon escient, selon que vous êtes dans un groupe ou non et selon le type de créature auquel vous faites face. Et s'il est possible de progresser seul pendant une bonne partie du jeu, n'oubliez pas que l'intérêt est de rencontrer, de sympathiser, voire de combattre (selon votre façon de voir les choses) d'autres joueurs humains. Mais pour le moment, nous repartons dans l'exploration de Rubi-Ka afin de vous en dire plus lors du test final. ■

- Loïc Claveau

À GAGNER : 15 bêta-tests d'Anarchy Online

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Adresse e-mail : .....

Renvoyez ce coupon à l'adresse suivante :
Computec Media France - Opération Anarchy Online
261, rue de Paris - Im. Le Méliès
93556 Montreuil Cedex

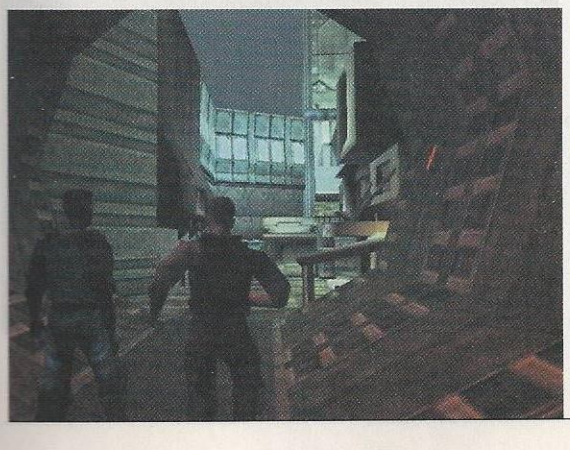
Les quinze premiers recevront le CD bêta-test d'Anarchy Online et leur acompte.

WANTED ! Voilà ce qui vous attend si vous n'êtes pas sage. La traque s'avérera sans pitié.

BigWorld Citoyen Zero

Éditeur Micro Forté **Développeur** Micro Forté **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** fin 2001 **État** développement **Site** www.microforte.com.au/bigworld/

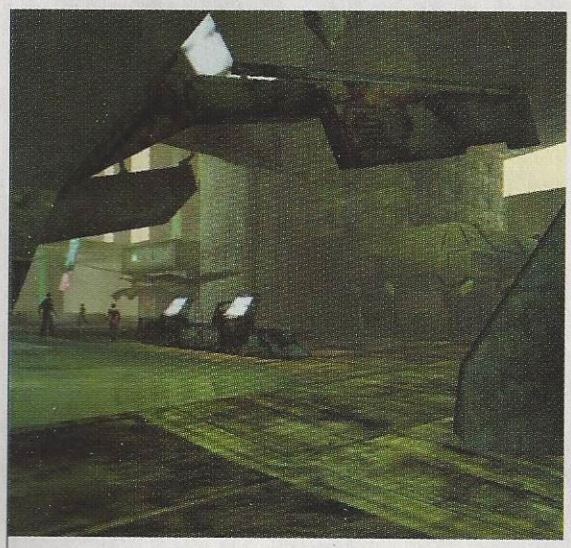
Avec l'avènement d'Anarchy Online, on peut être sûr que la science-fiction va devenir à la mode dans le rayon des univers persistants. Le chemin est donc tout tracé pour BigWorld, bien qu'il ne se contente pas de profiter de cette aubaine.



LE BOUT DU TUNNEL Les décors de BigWorld sont très typés SF et semblent s'inspirer d'*Alien*.

On peut même dire que BigWorld est une nouvelle conversion on-line d'un genre de jeu vidéo bien connu. Après les jeux de rôle, les jeux de stratégie temps réel, les simulations, voilà que débarque le jeu d'action/aventure. BigWorld adopte un style qui devrait plaire aussi bien aux fans des tomb-raider-like qu'à ceux de Resident Evil. Bien sûr, il contient aussi des éléments de jeu de rôle mais il se concentre principalement sur le facteur action, tout en jouant la carte univers persistants. En fait, tout le principe de jeu tourne autour d'un système de missions. Elles vous sont données par des organismes appelés Overarchy qui représentent de puissantes corporations. Chacune d'elles obéit à des motivations bien particulières qui parfois entrent en conflit avec celles des autres.

Alors, quel est votre rôle dans tout ça ? Eh bien vous êtes ce qu'on appelle un citoyen Zero (voir Q&R), une sorte d'être supérieur qui a réussi à trafiquer la puce implémentée dans son cerveau et qui a pour but d'entraver toute pensée. De ce fait, vous êtes libre, bien que vous soyez privé de tout souvenir. Vous ne savez donc pas qui vous êtes ni quelle est votre profession.



UN COIN DE PARADIS Bien que la planète soit à présent libre, son ambiance carcérale reste bien présente.

Univers gigantesque

LE MONDE DE BIGWORLD Un mélange de villes futuristes et de zones sauvages.

Avant tout, la taille de cet univers est gigantesque. En prenant en compte les trois planètes que vous pouvez explorer, il fait environ 600 km². Une seule grosse métropole est habitée mais il existe aussi deux petites cités, 15 villes, dix colonies et cinq villages tribaux. Ajoutez à cela une petite centaine de zones sauvages peuplées par 60 espèces d'animaux et 70 espèces de plantes et vous obtenez une idée de la richesse de BigWorld. Et si les villes sont d'inspiration « technoïde » (un mélange de Quake II et d'une version punk d'*Alien 3*), elles contrastent totalement avec le côté primitif de la nature.

Mais au moins, vous avez la possibilité de vous balader dans le monde librement. Cette maîtrise de votre puce vous donne aussi accès à des compétences qui vont faire de vous et de vos semblables des collaborateurs très recherchés par ces Overarchy.

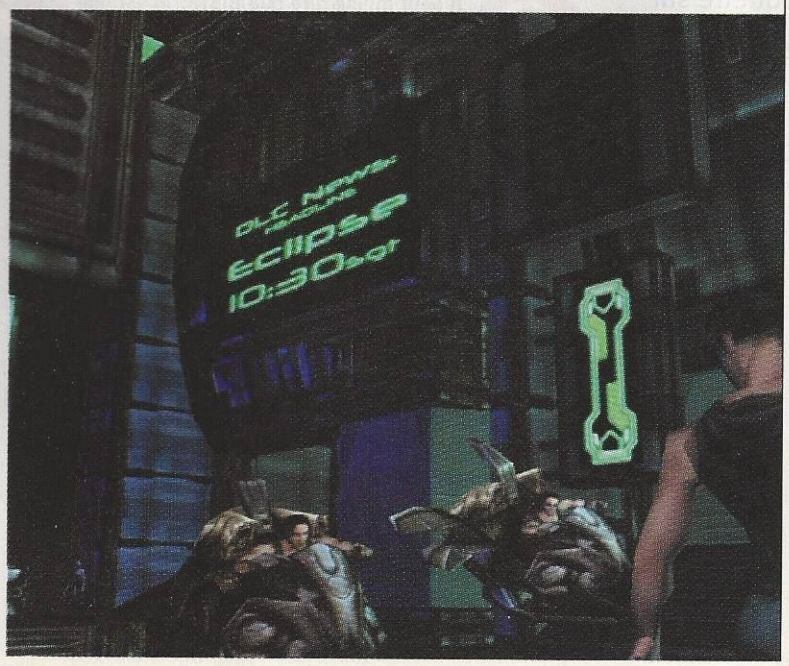
Privé de mémoire

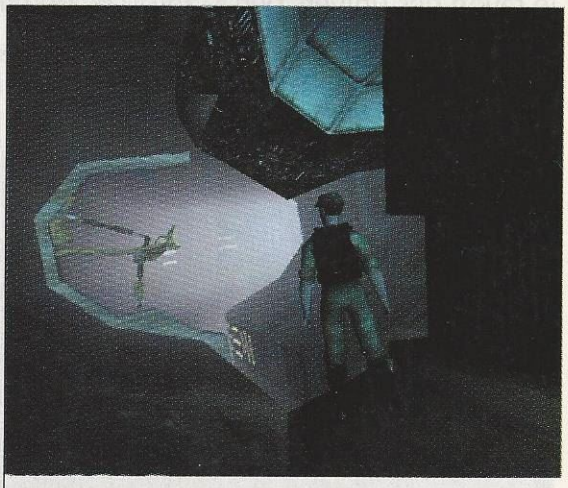
Vous allez donc commencer à apprendre les ficelles d'un métier. BigWorld n'établit pas un système de classes rigide, comme dans la plupart des jeux de rôle, mais choisit plutôt une approche par les compétences, un peu comme Ultima Online. Une palette de 46 d'entre elles vont vous permettre de personnaliser votre avatar et de le faire adhérer à une « catégorie » : mercenaire, musicien, hacker, détective privé, espion, contrebandier, criminel ou encore conducteur de speeder (et d'autres sortes de véhicules anti-gravité). Utile lorsqu'on sait que les défis que vous relèverez vous mèneront partout (même sur les deux autres planètes du jeu connues sous le nom d'Ulrua et Trinn). En prenant en compte les 40 corporations existantes, à peu près 350 types de missions vous seront proposés : kidnapping, sauvetage, vol, hacking, etc. En fait, vous pourrez jouer à BigWorld de trois façons différentes.

Premièrement, vous pouvez jouer le côté action linéaire et vous concentrer sur la récupération de vos souvenirs. Au fur et à mesure des missions que vous réussissez, la mémoire vous revient, et en particulier certains personnages qui ont joué un rôle-clef dans votre vie... À vous de savoir si vous voulez reprendre contact avec eux ou non. Et lorsque plus un seul souvenir ne vous manquera, vous accéderez à la liberté.

Deuxième option, vous pouvez favoriser le côté roleplay et axer votre jeu sur l'évolution des compétences de votre personnage, sa réputation et son pouvoir au sein de l'Overarchy à laquelle il appartient.

DESCENTE EN VILLE Deux rippers débarquent en ville. On remarque le côté futuriste des motos.





MÉCANIQUE Encore une fois, l'ambiance de cette planète est terriblement sombre et tout y est métallique.

BRIEFING EN COURS... Voici l'écran de contrôle où vous choisissez les missions à accomplir.

Enfin, vous pouvez considérer BigWorld comme un univers virtuel où vous délimitez vos propres objectifs et où vous participez aux grands événements qui régissent le monde. À ce propos, les game masters administreront l'exécution des scénarios et des intrigues à grande échelle. Pour les aider dans cette lourde tâche, des écrivains professionnels ont été dépêchés afin de prendre en charge le côté créatif de ces événements.

Missions sur mesure

Mais revenons au principal élément de BigWorld : les missions. Vous n'avez qu'à vous pointer dans le hall de votre Overarchy et à choisir une assignation qui vous semble taillée sur mesure. Une fois acceptée, vous téléchargez tous les renseignements à disposition et c'est parti. Pour vous donner une idée, leur durée d'exécution moyenne devrait être d'une vingtaine de minutes, certaines pouvant être très rapides et d'autres pouvant atteindre l'heure. Mais en règle générale, vous devriez être capable d'accomplir votre objectif en une session de jeu.

En fait, tout dépend du type de mission que vous avez sélectionné car le gameplay de BigWorld vous offre une foule d'options quant à son déroulement. Avant tout, vous pouvez évoluer en solitaire ou en groupe. On passera sous silence la phase Solo car elle paraît évidente. Par contre, la phase en groupe promet d'être des plus intéressantes puisqu'il arrivera que l'on vous demande de rassembler des joueurs aux spécialités totalement différentes si vous voulez réussir un travail. Une équipe à la *Mission : Impossible* en somme... Participer à des missions dites de PvP est aussi prévu, celles-ci consistent à affronter des joueurs d'une Overarchy opposée. Par exemple, vous devez récupérer tel objet caché dans tel bâtiment et l'équipe opposée doit protéger ce même objet. Dites-vous bien que quelle que soit l'issue du combat, le résultat influencera le rôle que vous allez jouer dans la société de Neo Eden. Et qui sait, on pourrait bientôt voir votre tête placardée sur tous les murs, en héros du jour ou en criminel recherché... Le choix vous appartient ! ■

- Loïc Claveau

Q&R

STEVE WANG
Producteur

Quelle race peut-on jouer dans BigWorld ?
Il y a trois races jouables dans BigWorld. Vous pouvez être un humain, un cybride bio-mécanique, un beziel ou un alien. Chaque race a ses propres forces et faiblesses. Mais quelle que soit celle que vous prenez, vous faites partie des 5 % de la population que l'on qualifie de « Zero ». Ce qui signifie que vous avez accès à des endroits dans lesquels les citoyens normaux ne peuvent s'aventurer, et à des équipements que vous seul pouvez utiliser. Ce qui vous rend très précieux aux yeux des Overarchy.

Comment marche le système de combat ?
Il utilise un système similaire à celui de Syphon Filter. Les joueurs choisissent leur cible, la durée de préparation de l'attaque et quand elle survient. Les personnages avec de hautes compétences guerrières ont une palette impressionnante de mouvements et d'actions qui ne marchent que si vous les avez préparés à l'avance.

BANLIEUE Voici une vue qui montre, en arrière-plan, les limites de la ville et en avant-plan, ce à quoi peut ressembler la nature. On s'y croirait...

Dark Age of Camelot

Honneur et chevalerie

Éditeur Mythic Entertainment **Développeur** Mythic Entertainment **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** septembre **État** bêta **Site** www.darkageofcamelot.com

Voici venir le temps des licences à succès dans le monde du jeu on-line : Star Wars, Tolkien et plus près de nous, la légende d'Arthur. Ça s'appelle Dark Age of Camelot et inutile de vous dire que c'est très prometteur.

Lorsque son développement fut annoncé, Dark Age of Camelot a bien sûr fait sensation auprès des joueurs puisqu'il faisait appel à un univers déjà bien ancré dans leur imaginaire. En effet, qui n'a pas lu *La Légende d'Arthur* (quelle que soit la version que vous avez eue entre les mains) ou vu le film *Excalibur* ? Plus grand monde. Ce doit être l'un des sujets les plus connus des passionnés de jeux vidéo aux côtés de *Star Wars*, *Dune* ou bien encore *Le Seigneur des Anneaux*. Ajoutez à cela l'implémentation de divers éléments médiévaux fantastiques (elfes, trolls, nains, etc.) et vous obtenez Dark Age of Camelot, un jeu désormais très attendu.

Vous pouvez plonger pleinement dans l'ambiance et participer au PvP.

Imaginez alors notre surprise lorsque Mythic Entertainment, l'équipe de développement américaine, annonça, le 2 novembre, que Dark Age of Camelot entrerait en bêta-test public (500 joueurs) treize jours plus tard. Commença alors une phase de complète effervescence durant laquelle les screenshots et les informations se mirent à pleuvoir. J'en profite donc pour vous donner un aperçu de ce qui vous attend si vous vous décidez à pénétrer dans cet univers empreint de chevalerie.

Guerre de royaumes

L'époque dans laquelle vous évoluez se situe juste après la mort du roi Arthur. La paix fragile qu'il avait réussi à instaurer se brise, conduisant le monde vers un chaos sans précédent. Enfin le « monde » n'est pas le mot adéquat. Disons plutôt la Grande-Bretagne, l'Irlande et l'Europe du Nord (les terres que l'on retrouve dans *La Légende d'Arthur*), trois royaumes qui vont se faire la guerre. Celui d'Albion, correspondant au royaume d'Arthur, celui de Midgard, la Scandinavie actuelle et celui de Hibernia, les terres celtiques. Inutile de vous dire que chacune de ces peuplades possède ses propres caractéristiques et classes accessibles (nightblade, wizard, cleric, druid, etc.).

Alors concrètement, comment se passe votre vie d'aventurier ? Eh bien tout peut se dérouler à deux niveaux. Le premier, le plus traditionnel, est le combat contre les monstres et le gain de points d'expérience dans l'optique de faire monter votre

MORTS VIVANTS S'il vous arrive de vous retrouver nez à nez avec cette armée de soldats revenus à la vie, un seul conseil : prenez vos jambes à votre cou. Aïe !

COQUILLE DE NOIX La magie avalonienne permet de s'envelopper dans un bouclier protecteur.

HOLA MARCHAND ! Les personnages non joueurs sont là pour vous vendre des armures et des armes...

BEAUTÉ MÉDIÉVALE La ville de Camelot, ou plutôt sa forteresse, et ses impressionnants murs. Le roi Constantine est supposé vivre derrière ces murs.

personnage de niveau. De nombreuses créatures, donjons et quêtes seront disponibles, en premier lieu dans vos terres natales, lorsque vous débutez, et ensuite dans les terres, dites « dangereuses », qui bordent les frontières ennemies, où là, les créatures seront beaucoup plus puissantes.

Appel aux armes

Voilà ce que vous pouvez vous contenter de faire durant vos heures de jeu. Ou bien, vous pouvez plonger pleinement dans l'ambiance de Dark Age of Camelot et participer au PvP. Ouh la ! J'en entends déjà critiquer, alors je les arrête tout de suite car après tout, les trois royaumes sont en guerre, ce qui implique que d'autres joueurs sont vos ennemis. Mais Mythic Entertainment ne s'est pas contenté, comme les développeurs d'Asheron's Call ou d'Everquest, de permettre à des joueurs de s'entretuer dans un environnement non prévu pour ça. Dark Age of Camelot a été pensé pour le PvP. Un gameplay à l'épreuve des balles, si vous me passez l'expression, a donc été mis au point. Il faut dire que l'équipe de Mythic Entertainment a eu le temps d'expérimenter son système puisque c'est à peu près

Une famille de joyeux lurons

LES TROIS ROYAUMES Inspirations celtiques, nordiques et fantastiques pour un univers post-arthurien.

Selon le royaume dans lequel vous commencez, vous avez accès à différentes races de personnages. Ils sont tous représentés dans le dessin ci-dessus. De gauche à droite, nous avons Saracen, Avalonien, Highlander, Briton, qui appartiennent au peuple d'Albion, l'elfe, Lurikeen, celte, Firbolg, du peuple Hibernia et enfin, le Norseman, nain, troll et Kobold du royaume de Midgard. Certaines classes sont réservées à certaines races.

Q&R

LORI SILVA
Responsable de production

Comment allez-vous gérer les nouveaux joueurs ?
Afin de permettre aux nouveaux joueurs de gagner de l'expérience, chaque royaume a ses propres et uniques zones d'aventure destinées à ces nouveaux joueurs. Elles leur permettront surtout de ne pas être inquiétés par les invasions venues des autres royaumes.

Sera-t-il possible de combattre des joueurs du même royaume ?
Vous ne serez pas capable de vous battre avec des gens du même royaume que vous. Cependant, nous avons prévu un système de duel, ou au moins des arènes, dans lesquelles les joueurs pourront s'affronter, voire s'entraîner ensemble au PvP (joueur contre joueur), afin d'être prêts à partir en guerre par la suite.

Comment sera le monde ?
Les zones ressembleront autant que possible aux cartes de la Scandinavie, Écosse/Angleterre et Irlande. Les zones anglaises comporteront des cercles de pierres, ainsi que de vastes forêts. Le paysage nordique sera glacé et semblable à un décor de toundra et taïga. L'Irlande aura de nombreuses collines remplies de créatures et d'endroits magiques.

RUN FOREST ! La forêt est remplie d'arbres vivants hostiles. Et vlan ! Une bûche, une !

le même qui existait dans l'un de ses précédents jeux on-line : Darkness Falls, The Crusade. Laissez-moi vous en expliquer brièvement le concept. À partir du niveau 25, vous êtes considéré comme capable de défendre votre patrie. La défendre contre quoi ? Contre les joueurs des autres royaumes, qui n'hésiteront pas à faire des raids chez vous. Car, voyez-vous, il existe dans chaque nation des reliques saintes placées dans des sanctuaires. Vous devez les protéger à tout prix car elles dotent tous les personnages de ce royaume de bonus, de statistiques et d'aptitudes. Si votre adversaire s'en empare, vous perdez cette bénédiction et combattrez ainsi avec un désavantage (dans le cas où celui-ci a préservé ses reliques). Il vous faudra donc partir en croisade pour lui reprendre votre bien. C'est une sorte de Capture & Hold (Capturer et Garder) tel qu'on le connaît dans Tribes.

S'élever dans la société

Le PvP se déroule donc sous deux formes : les raids et la défense. La participation à ces phases n'est pas sans récompense puisqu'elle vous rapporte des « points de royaumes » qui rendent votre personnage plus puissant. Ces points vous permettent aussi de vous élever dans la société en vous octroyant un titre de noblesse et, par là même, vous donnent certains privilèges. Plus vous gagnez de points, plus vous êtes important au sein de votre peuple. Et inutile de jouer le malin, en essayant de vous tuer entre amis pour abuser le système... Le PvP a été créé dans une optique de jeu en équipe. Du coup, impossible de s'attaquer entre personnages du même camp. Se créer un autre personnage dans le camp adversaire alors ? Non monsieur, tous les personnages de votre compte

ABRACADABRA
Encore un des jolis effets magiques que propose Dark Age of Camelot.

TIENS, PRENDS ÇA ! La magie permet aussi d'améliorer son épée afin de la rendre plus puissante.

joueurs ne peuvent appartenir qu'à une seule bannière. Voilà une idée de génie. Et ce n'est pas la seule. Prenons la gestion des armes et armures par exemple. Leur puissance, durabilité et propriétés varieront selon leur type (cinq au total). Celles que vous trouvez sur les monstres sont communes et de mauvaise qualité, celles que les joueurs peuvent forger sont de qualité variable, dépendante de votre compétence de forgeron. Plus elle augmente, plus l'équipement est cher à fabriquer (il vous est aussi possible d'appliquer des effets magiques sur ces lames). Viennent ensuite celles que vous trouvez sur un boss et celles que vous obtenez en complétant des quêtes. Les deux peuvent avoir des propriétés magiques. Et pour finir, il existe ce qu'on appelle des artéfacts... des objets uniques (une douzaine par serveur), les plus rares et les meilleurs qui soient.

Il existe encore de nombreuses idées que l'on pourrait citer mais gardons un peu de mystère sur ce jeu qui s'annonce grandiose. Oh ! Une dernière petite chose, Dark Age of Camelot comptera des serveurs-miroirs, comme Everquest, les chargements en moins (on passe d'une zone à l'autre sans s'en rendre compte - ou presque) et chacun de ceux-ci pourra accueillir entre 2 000 et 3 000 joueurs. Everquest a du souci à se faire, et Shadowbane ou Anarchy Online vont se voir ravir certains de leurs futurs clients. ■

- Loïc Claveau

Shadowbane ou Anarchy Online vont se voir ravir certains de leurs futurs clients.

T'AS UN PROBLÈME ? Toutes les pièces de l'équipement sont représentées. Admirez leurs nombreux détails.

Système de magie

MAÎTRE ES ARCANES ! Diversifiée dans sa pratique, la magie représente un élément fort.

Même si La Légende d'Arthur ne fait pas grand étalage de prodiges dus à la magie, Dark Age of Camelot a choisi de l'intégrer dans son univers et d'en faire un élément primordial. Le domaine dans lequel la magie est étudiée ne se fait pas de la même façon selon le royaume où vous êtes né. Dans Albion, la magie est axée sur le contrôle des éléments (wizard, sorcerer) et les soins (cleric). La magie de Midgard est, elle, un peu plus faible et se concentre principalement sur son application aux objets (amélioration d'armures, armes, etc.). Quant à celle du royaume de Hibernia, disons que sa pratique est une tradition car chaque classe, à l'exception du guerrier, y fait appel. Cette magie se divise en deux parties : bénéfiques (druidique) et destructice-manipulatrice (eldritch et enchanteur).

HO HÉ MOUSSAILLON Dark Age of Camelot, c'est aussi de vastes étendues marines que vous ne pouvez traverser qu'en bateau, ou à la nage... Mais ça risque d'être long.

Shattered Galaxy

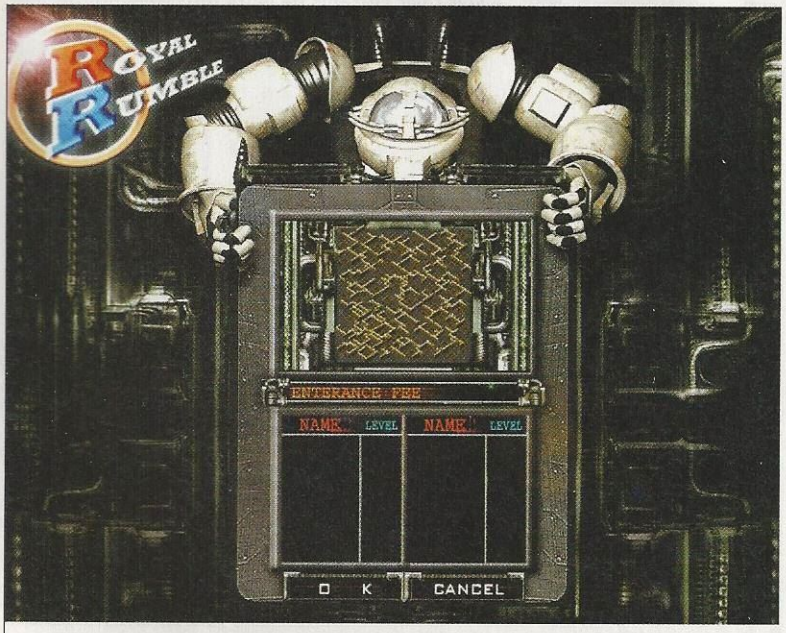
Jeux de guerre

Éditeur Nexon **Développeur** Nexon **Genre** stratégie on-line **Sortie** N.C. **État** bêta 3 **Site** www.sgalaxy.com

Si vous avez adoré Starcraft mais que vous étiez frustré de ne pouvoir y jouer qu'à huit et si vous finissez par vous attacher sentimentalement à vos unités, je connais un jeu qui devrait vous plaire. Mélange de stratégie temps réel et de jeu de rôle, il s'agit de Shattered Galaxy.

Et encore un univers permanent à ajouter à vos favoris ! Quoique celui-ci est plus destiné aux joueurs de stratégie en temps réel. Pourquoi donc ? Eh bien, parce que la phase de combat est très similaire aux RTS actuels. Vous disposez d'unités que vous faites combattre aux côtés de vos alliés contre celles de vos ennemis. Jusque-là, rien de bien nouveau. Mais lorsque l'univers de jeu devient permanent et agrémenté d'un soupçon de jeu de rôle, le concept ouvre de nouvelles perspectives.

Ainsi, contrairement aux traditionnels RTS (à l'exception des Total Annihilation Kingdom et Warlord Battlecry), un avatar représente le général de vos armées. Vous ne pouvez pas perdre ce personnage-clef puisqu'il ne participe pas activement aux combats. Par contre, comme dans un jeu de rôle, il possède différentes statistiques qui définissent la façon dont vous interagissez avec le monde : la tactique, l'éducation, l'influence et l'aptitude mécanique. Elles correspondent toutes à une fonction spéciale du jeu. Par exemple, plus votre éducation est importante, plus vous aurez accès à du matériel puissant. Plus votre tactique est importante, plus vous pourrez contrôler d'unités lors d'un combat.



GET READY TO RUMBLE ! Dans cette arène de la capitale, les joueurs d'une même nation peuvent participer à une sorte de combat de gladiateurs.

Profession : commandant

Mais ce n'est pas tout puisque cet avatar dispose aussi d'une valeur de prestige qui représente votre ratio succès/défaite face aux autres joueurs. Et à la différence de Starcraft, vous ne produisez pas des soldats à la chaîne que vous envoyez à l'abattoir pour

Home sweet home

LE QUARTIER GÉNÉRAL Une seule capitale par nation.

C'est aussi le seul territoire que l'ennemi ne peut envahir. La capitale est inattaquable car elle dispose de toutes les structures qui gèrent votre vie quotidienne. C'est là que vous pouvez acheter vos unités, les améliorer grâce au laboratoire de recherche, vous entraîner grâce au simulateur, combattre vos premiers aliens dans le zoo prévu à cet effet. C'est aussi le nerf de la nation où les joueurs élisent de façon démocratique l'Overlord (président) et les ministres (dans la version finale du jeu). C'est eux qui décident de la politique adoptée par le clan pour tout ce qui concerne les guerres, les alliances, l'espionnage, etc.

Une vie de mercenaire

MERCENAIRE OU REBELLE Vous pouvez décider de voler de vos propres ailes.

En effet, une fois atteint un niveau suffisamment élevé pour affronter à peu près n'importe qui, le joueur peut décider de quitter sa faction et de créer la sienne. Le prix à payer n'est pas négligeable puisque vous vous exilez de Morgana IV (planète mère des quatre nations de base) et perdez 200 % de vos points d'expérience dans chaque division. De plus, vous ne percevez plus aucun tribut tant que vous n'avez pas conquis de terres sur votre nouvelle planète (gare aux aliens). Si cette vie vous paraît un peu trop dure, vous pouvez aussi devenir mercenaire et proposer vos services dans les combats qui font rage sur Morgana IV. Mais là aussi, vos seules richesses proviendront de la part de ressources qui vous reviendra lorsque vous sortirez vainqueur d'un combat.

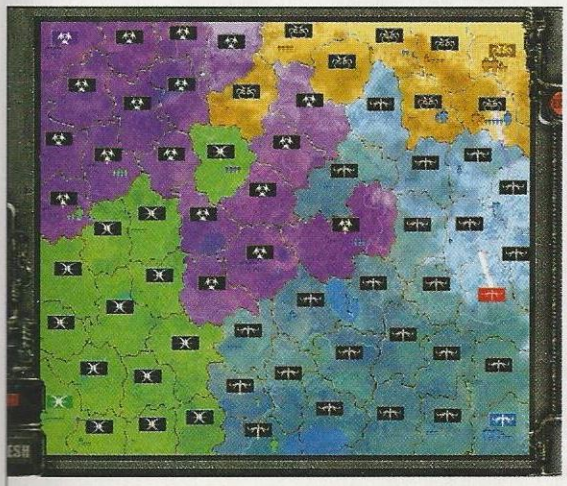
ensuite en refaire d'autres. Dans Shattered Galaxy, vous êtes limité à un certain nombre d'unités, selon vos statistiques (24 au maximum), qui vont rester avec vous tout le temps, comme une petite escouade. À vous de savoir dans quel genre d'armée vous voulez recruter vos hommes : infanterie, mobile, aviation ou spécialistes. Vous pouvez opter pour la formation d'une équipe hétérogène. Dans ce cas, vous progresserez plus lentement mais dans chaque discipline. Vous pouvez aussi vous spécialiser dans un type d'armée et devenir plus fort, plus rapidement. Tout dépend de

AU RAPPORT ! Lorsque le commandant a accepté de vous laisser entrer dans la bataille, déployez vos troupes !

votre façon de jouer. Ainsi, l'expérience gagnée par vos unités au cours des affrontements intervient à deux niveaux. Elle contribue à augmenter le niveau de l'unité elle-même ainsi que le niveau de l'avatar.

Aux armes citoyens

Le combat est, comme vous le voyez, la principale occupation de ce jeu. Ce qui n'est pas de tout repos puisque vous devez surveiller en permanence la carte stratégique qui met à jour les guerres territoriales en temps réel entre les quatre clans du jeu : Dulcinea, Gronor, Argus et Brinell. Vous faites partie d'un de ceux-là et l'on attend de vous que vous défendiez votre patrie. Malheureusement, au début du jeu, vous êtes encore très faible... Il vous faut donc utiliser des cavernes alien où vous affrontez des monstres gérés par une intelligence artificielle. Ces combats vous permettent de vous faire la main en apprenant les bases du système de combat, de mieux connaître vos unités et surtout de gagner vos premières ressources (monnaie, métal, silicone, uranium et sulfure) que vous ramassez sur le terrain à l'exception de la monnaie. Elles sont vitales pour l'achat de nouvelles unités et pièces d'équipement.



C'EST ENCORE LOIN ? Pour voyager, pensez à utiliser la carte stratégique. Le jeu se chargera de définir le trajet le plus court.

DANS LE FEU DE L'ACTION Même si les graphismes ne sont pas en 3D et issus d'une technologie dernier cri, les effets d'explosion n'en sont pas moins très jolis.

Q&R

KEVIN SAUNDERS
Directeur division jeu

Comment l'avatar gagne-t-il du grade ?
Lorsque vos unités participent aux combats, votre personnage gagne de l'expérience dans la division de l'unité. Et quand vous avez accumulé assez d'expérience, vous montez en grade. Il existe quatre divisions : infanterie, aviation, mobile, specialistes. Le grade dans chacune d'elles est indépendant des autres.

Les combats tactiques sont-ils les mêmes que dans un RTS ?
Non. La plupart des RTS se concentrent sur la gestion de ressources. Shattered Galaxy joue plutôt sur la réaction dans « le feu de l'action » que sur la rapidité du joueur à bouger sa souris ou la création incessante d'unités pour submerger l'ennemi. Dans Shattered Galaxy, vous contrôlez un petit nombre d'unités personnalisées et vous ne pouvez en construire d'autres pendant une bataille.

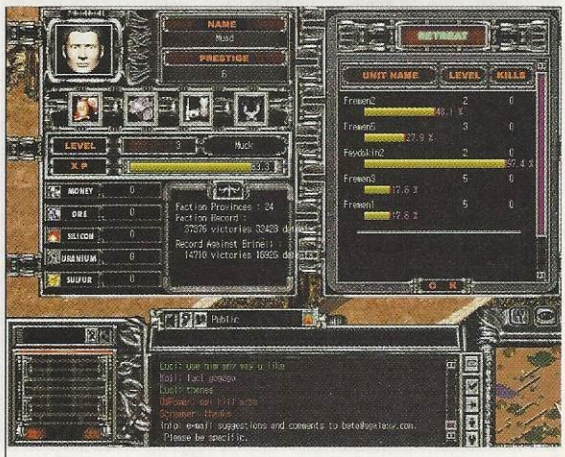
OBJECTIF EN VUE Le cercle qui apparaît sous l'explosion est l'élément à conquérir pour remporter la bataille.

L'endroit où vous gérez toutes ces ressources est votre capitale, car elle seule contient l'usine d'armement. Elle dispose aussi de toutes les infrastructures qui vont régir votre vie, comme la mairie, alias le centre de commandement dans laquelle vous participez à l'élection du président (Overlord) et du conseil, le marché pour échanger les ressources ou bien encore le Royal Rumble, l'arène permettant aux joueurs d'une même nation de s'affronter.

Bref, dès que vous vous sentez prêt à entrer dans le feu de l'action, écoutez les messages de vos compatriotes... Il y a de grandes chances pour qu'ils vous informent d'une guerre qui se prépare ou qui a déjà commencé. Il vous suffit alors de voyager via la carte stratégique pour rejoindre le champ de bataille, le nombre d'unités engagées dépendant, pour chaque nation, du joueur qui a la plus haute valeur tactique, celui-ci étant considéré comme le leader des opérations. C'est à ce moment que la vue change et passe en 3D isométrique comme dans Starcraft. Le but du jeu est alors semblable à un Capture the Flag où votre équipe doit prendre des points stratégiques et les maintenir pendant un certain temps. Sortir vainqueur vous apporte prestige et richesse. Et qui sait, avec le temps, il se peut même qu'un jour vous deveniez assez puissant pour migrer sur l'une des huit autres planètes du système solaire pour y créer votre propre faction... Mais ceci est une autre histoire. ■

- Loïc Claveau

CHEF DE TROUPE Cet écran vous permet de choisir parmi toutes vos unités, celles que vous allez utiliser pour le prochain affrontement.



MOMENT DE GLOIRE Lorsque vous sortez vainqueur d'une bataille, vous obtenez un bonus d'argent et de ressources.

Jumpgate
Planète interdite

Éditeur Netdevil **Développeur** Netdevil **Genre** simulation on-line **Sortie** octobre **État** bêta 2 **Site** jumpgate.netdevil.com

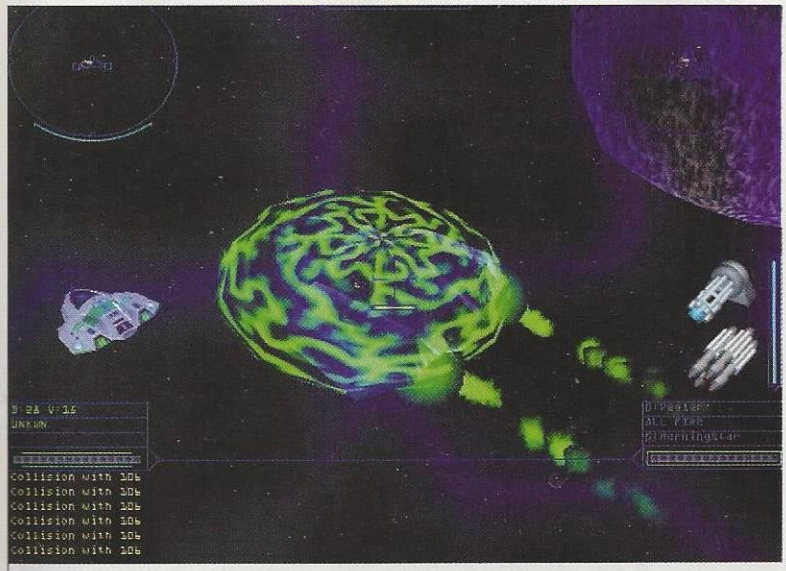
Beaucoup de vieux baroudeurs se souviennent avec nostalgie d'Elite, une des références en matière de simulation spatiale. Combien ont rêvé d'explorer un univers d'une telle richesse, peuplé d'êtres intelligents ? Pardon… Vous avez dit Jumpgate ?

Oui, s'il est un jeu dont Jumpgate se rapproche le plus, c'est bien d'Elite. À la seule différence près que Jumpgate, malgré un tutorial en mode Solo, se joue exclusivement sur Internet. Univers persistant donc, dans lequel le nombre de participants n'a pas encore été fixé. Il comprendra des milliers de joueurs, sans aucun doute, mais 2 000… ou 10 000 ? Mystère. Tout ce que l'on sait, c'est que la technologie que l'équipe de NetDevil a mise au point est assez flexible pour pouvoir se plier à la demande. Si l'agrandissement du monde s'avérait nécessaire, l'architecture de Jumpgate s'y ferait très bien, pour la simple et bonne raison que l'univers est constitué d'une succession de zones reliées entre elles par des jumpgates (points de saut) justement… Ces artéfacts permettent aux voyageurs interstellaires de se balader de galaxie en galaxie en utilisant le saut en hyperspace. Concrètement, certains de ces points de saut représentent la frontière entre deux serveurs et le passage d'un serveur à l'autre sera quasiment instantané (pas de temps de chargement). Il serait donc très facile pour NetDevil d'ajouter des serveurs si le besoin s'en faisait sentir.

Jumpgate n'est pas seulement un simulateur de combat; il comporte aussi un aspect jeu de rôle.

À L'ATTAQUE Les effets d'explosion sont impressionnants et les combats font appel à votre talent de pilote.

Enfin, le jeu étant pour le moment en bêta, les 119 zones existantes sont largement suffisantes aux joueurs. Vous avez assez d'espace pour vous balader au milieu des astéroïdes et autres débris spatiaux sans frôler d'autres joueurs. Mais ne vous éloignez pas trop quand même des territoires connus car certaines parties de l'univers sont dangereuses.

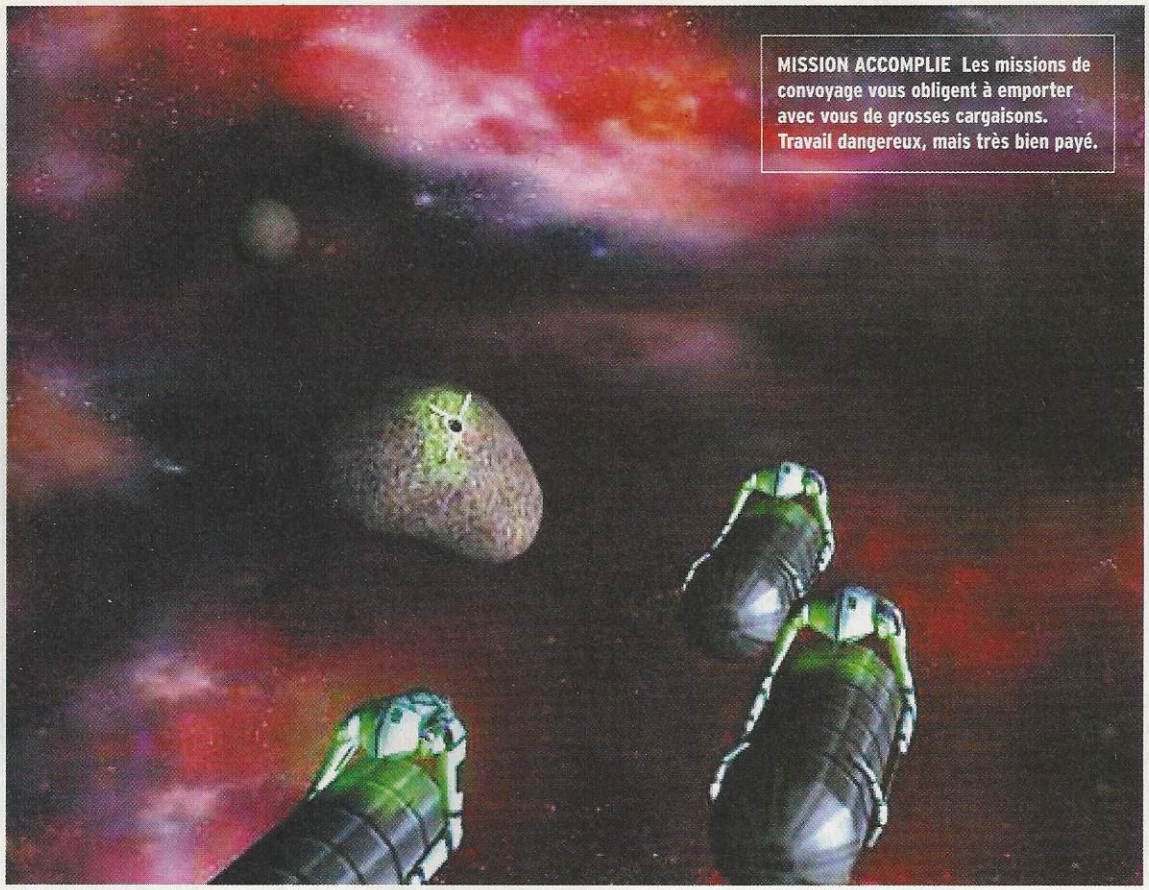


À L'AIDE ! Lorsqu'un ennemi vous tire dessus, une aura verte entoure votre vaisseau : c'est votre bouclier protecteur. Seul hic, il n'est pas infini.

Seul dans l'espace ?

Le terrain de jeu est partagé en trois états. Si physiquement, rien ne vous empêche de passer les frontières, politiquement, vous le faites à vos risques et périls. Car fatalement, lorsque des conflits surgiront entre les différentes nations, la galaxie sera le théâtre de guerres et de vendettas incessantes. Voilà donc encore un jeu qui a décidé de permettre aux joueurs de s'affronter entre eux. Pour le moment, toutes les règles ne sont pas fixées et l'on peut attaquer n'importe qui, n'importe où. Mais le véritable intérêt n'est pas difficile à saisir. Jumpgate est pensé pour le PvP d'équipe, en ce sens que l'on attend des joueurs qu'ils s'unissent en fonction de leur faction et qu'ils partent en croisade contre les deux autres nations. Les raisons d'un conflit peuvent être encore plus évidentes : A a attaqué B alors qu'un pacte de non-agression avait été conclu, et B a donc décidé de s'en prendre à A parce qu'il ne voyait pas pourquoi il ne pourrait pas lui aussi ignorer ledit pacte…

Bref, vous voyez le topo. On peut compter sur l'esprit humain pour créer des querelles. Et si pour le moment, la majorité des joueurs semblent s'entraider afin d'explorer le monde, il existe déjà quelques



MISSION ACCOMPLIE Les missions de convoyage vous obligent à emporter avec vous de grosses cargaisons. Travail dangereux, mais très bien payé.

escouades qui s'affrontent... Et après tout, c'est quand même un des buts de Jumpgate.

Tout commence lorsque l'on vous demande de choisir le camp que vous voulez rallier. Ainsi, vous avez le choix entre trois factions. Les Solrain sont des spécialistes du commerce, les Quantar sont des guerriers spirituels et proches de la « nature » et les Octavius sont des mercenaires qui ont plutôt tendance à régler leurs comptes à coups de canon laser. Bien que n'ayant pas les mêmes spécialités, il va de soi que chacune de ces races possède ses technologies militaires et ses propres designs de vaisseaux. Par contre, le même pôle de missions s'offre aux pilotes, quelle que soit leur affiliation. Celui-ci en comporte huit au total.

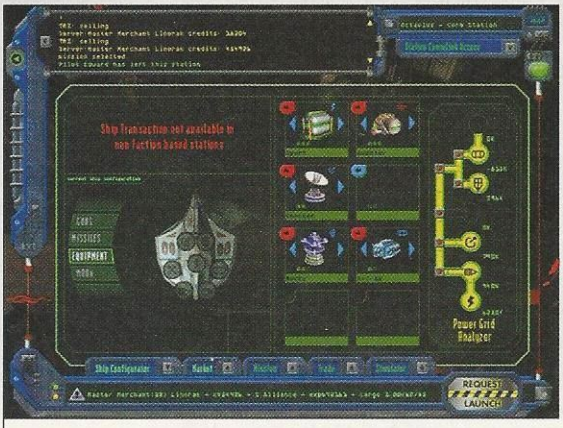
Pour l'honneur des siens

La mission de collecte de ressources (miner), de transport, de cargos, de patrouilles, de combats, de repérages, de « TRI » (The Reconstruction Initiative – des missions dans l'intérêt de toutes les nations) et de factions. Certains types sont plus difficiles à accomplir que d'autres et siéront différemment à vos goûts.

Jumpgate live !

INFOS Le site Web de Jumpgate fait partie intégrante du jeu.

Et c'est peu dire... Du climat politique entre chaque nation au temps qu'il fait dans chaque région galactique, en passant par le classement des meilleurs joueurs de chaque catégorie (combats, marchande, etc.), JOSSH, l'ordinateur central, vous tient au courant (mise à jour toutes les cinq minutes) de chaque changement qui survient dans la galaxie. C'est aussi ici que le joueur peut consulter sa fiche de personnage (son rang, ses médailles, ses statistiques, etc.) et joindre un clan. Jumpgate.netdevil.com fait aussi office de gazette intergalactique, vous informant sur les dernières prouesses de tel ou tel pilote.



KIT Il est possible de configurer chaque partie de votre vaisseau tant que toute votre ressource énergétique n'est pas utilisée.

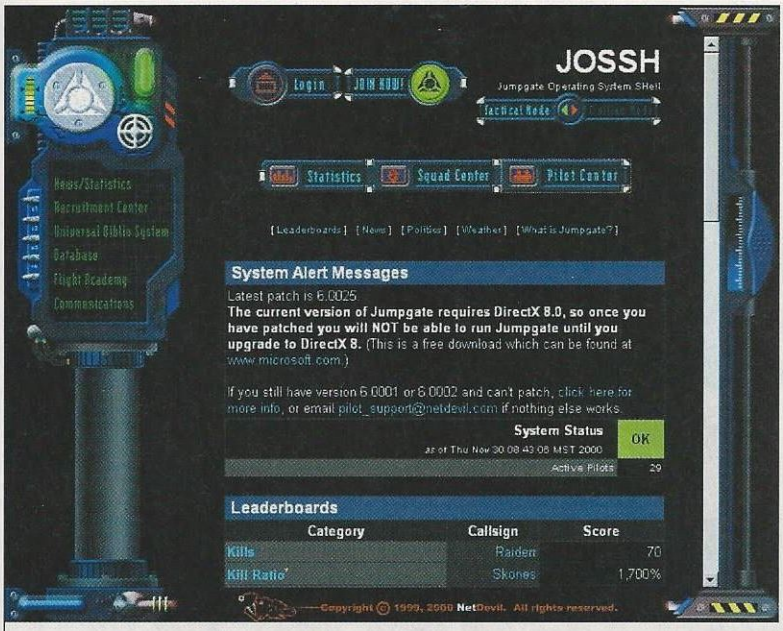
Q&R

SCOTT BROWN
Fondateur-designer

Combien et quel genre d'armes peut-on trouver dans Jumpgate ?
Cela dépend du vaisseau que vous avez et de son nombre de points de dégâts. Vous pouvez l'équiper avec des missiles et des mitraillettes. Il existe des projectiles, des lasers ou des armes énergétiques à très bon prix. Mais nous offrons aussi une formidable collection de missiles : simples, à guidage thermique, à tête chercheuse, etc.

Le meilleur pilote est-il celui qui tue le plus ?
En fait, vous pouvez devenir le meilleur pilote de l'univers sans avoir à tuer un seul joueur. Si vous voulez vous concentrer juste sur l'aspect économique du jeu, libre à vous. Il vous suffit d'acheter un vaisseau avec beaucoup de défense, rapide et capable de charger une grosse cargaison. Si on vous attaque, utilisez votre vitesse pour vous échapper ou engager des mercenaires pour votre protection.

Si physiquement, rien ne vous empêche de passer les frontières, politiquement, vous le faites à vos risques et périls.



BIDI BIDI JOSSH (le site Internet de Jumpgate) est la source d'informations principale des pilotes de la galaxie et contient un guide pour les débutants.

Au rapport !

LES STATIONS Elles sont le point de repère principal des pilotes.

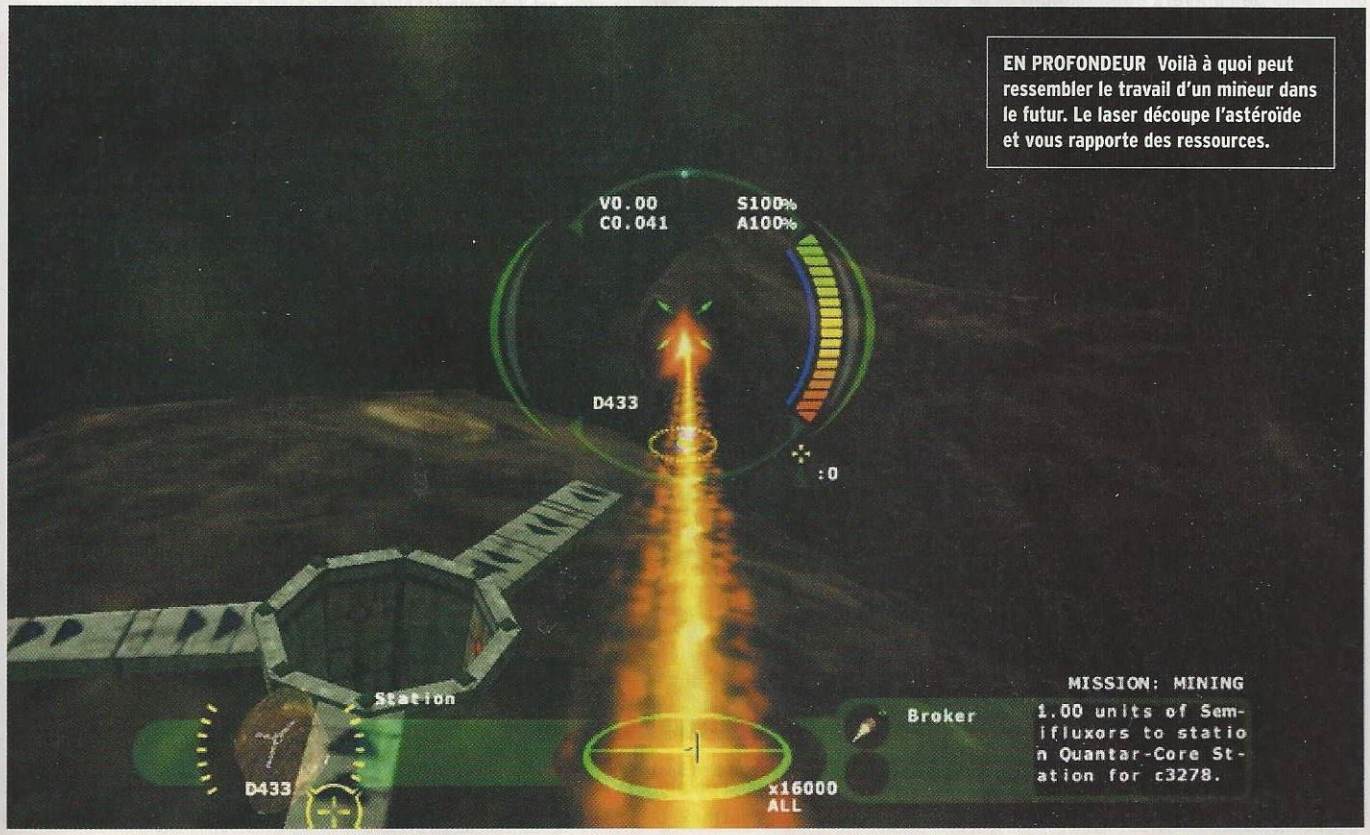
Quoique les joueurs aient envie de faire, leur point de départ est la station. C'est ici qu'ils peuvent entraîner leur compétence de vol dans le simulateur (donc sans risquer leur vaisseau), acheter de nouveaux équipements pour leur vaisseau, commercer avec la station et, bien sûr, se faire engager pour un des huit types de missions disponibles. Cette interface est simple, intuitive et vous plonge dès le début dans l'ambiance de Jumpgate.

Mais n'ayant pas tous la même façon de jouer, il y en a qui opteront pour le côté économique lorsque d'autres préféreront se battre. Enfin, quelle que soit votre décision, une mission réussie vous rapporte des points d'expérience et des crédits.

Mission : possible

Jumpgate n'est pas seulement un simulateur de combats ; il comporte aussi un aspect jeu de rôle qui passe par la progression politique de votre pilote au sein de sa race. Plus votre expérience s'accroît, plus vous avancez dans la hiérarchie. Vous vous verrez même récompensé en médailles et affublé de titres prestigieux. L'invention géniale à ce propos est le suivi que vous avez de votre personnage sur le site même de Jumpgate. En effet, celui-ci est connecté directement au serveur de jeu et met à jour les statistiques de tous les joueurs en temps réel (enfin, avec un léger délai de cinq minutes). Voilà donc un jeu que ses développeurs prennent au sérieux et qui se voit du coup doté d'une belle réalisation. Et ce n'est que le début... Attendez-vous au test très prochainement. ■

- Loïc Claveau



EN PROFONDEUR Voilà à quoi peut ressembler le travail d'un mineur dans le futur. Le laser découpe l'astéroïde et vous rapporte des ressources.

Hero's Journey

L'étoffe des héros

Éditeur aucun **Développeur** Simutronics **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** avril **État** alpha **Site** www.heroesjourney.com

Il est si beau et si flexible, qu'on dirait un jeu de rôle Solo. Il est appelé à se développer à la vitesse de l'éclair et comporte quelques trouvailles révolutionnaires pour ce type de jeu. « Il », c'est Hero's Journey, qui pourrait bien jouer les outsiders !

VUE SATELLITE Le zoom est extrêmement puissant et permet une vue aérienne du quartier ou une vue très rapprochée du personnage !

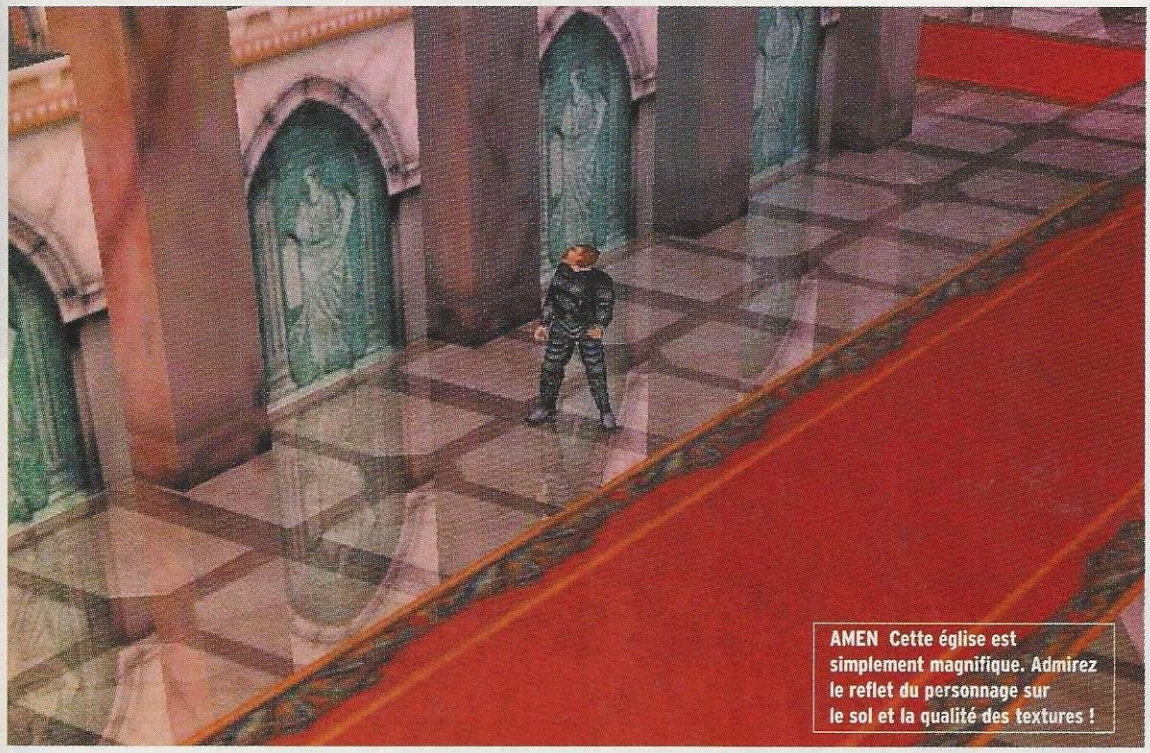
C'est d'abord graphiquement que Hero's Journey étonne. Si l'univers médiéval fantastique a été reconstitué au grand complet, la vue du personnage n'est pas la même qu'ailleurs. On peut tourner autour du guerrier ou du mage que l'on joue et zoomer à volonté : on profite de l'univers au maximum et de tous ses détails. En plaçant la caméra le plus loin possible, on a l'impression de contempler un monde miniature en pleine activité ! En se rapprochant, on s'aperçoit que le personnage que l'on incarne se reflète dans un sol marbré et que son armure brille de mille feux. C'est donc plutôt agréable à regarder !

AIR DRAGON Les magiciens puissants seront capables de charmer les créatures hostiles et de faire ce qu'ils en veulent ! Allez, hue dada !

Mais ce n'est pas tout. L'interface a également été soigneusement étudiée puisqu'un menu apparaît dès que l'on clique à l'écran, un peu comme dans Sacrifice. Cela évite d'aller sélectionner dans un menu et de perdre un temps précieux. S'il est semblable à celui du jeu de Virgin, on se dit que le pari est gagné d'avance, cette interface étant très performante. Et pour ceux qui n'aimeraient pas, une légion de raccourcis-clavier sera intégrée.

Super-Baldur's Gate

Ce n'est pas le premier jeu de rôle on-line de Simutronics. On leur doit déjà plusieurs MUD (Multi User Dungeons, ces jeux de rôle uniquement textuels) : la série des Gemstone. Si, pour l'instant, de nombreuses promesses sont faites sur la forme, on en sait encore peu sur le fond (le système de classes et celui de la magie sont très secrets). En revanche, on sait désormais qu'il y aura dix races jouables, et que, si certaines sont très classiques (elfes, nains, humains, etc.) d'autres, comme les centaures, risquent de faire mal ! Pour plus de liberté, les skins des personnages seront modifiables à l'envi, on ignore en revanche tout du PVP ou d'un éventuel player-killing. Quoi qu'il en soit, entre le système de caméra très dynamique et les



AMEN Cette église est simplement magnifique. Admirez le reflet du personnage sur le sol et la qualité des textures !

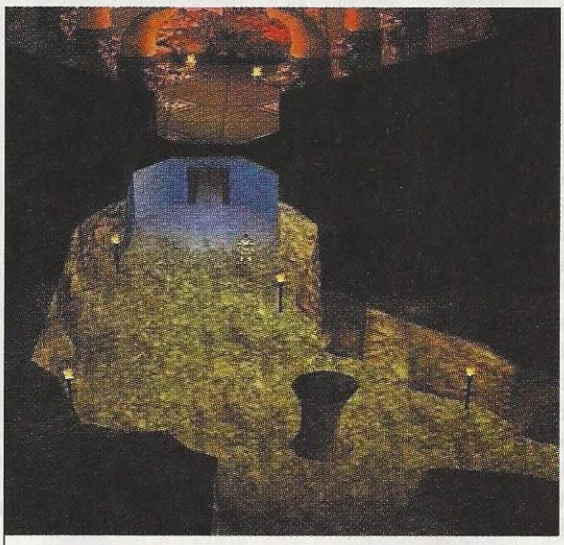
combats qui seront découpés en rounds, on se dit que Hero's Journey pourrait bien ressembler à un super-Baldur's Gate !

Le monde de Heroes' Journey sera en perpétuelle évolution, notamment géographiquement puisqu'on pourra acheter (ou s'emparer) de terres pour y constuire sa demeure - ça sent le château pour mégalos ! Simutronics compte effectivement engager une armada de développeurs free lance qui joueront les maîtres de jeu, modéliseront de nouvelles régions, lieux, bâtiments, objets, etc., et qui seront rémunérés selon les services rendus. Vu l'ambition, il risque d'y avoir foule, même si ces maîtres de jeu seront dans un premier temps recrutés parmi les bêta-testeurs : être payé pour jouer, n'est-ce pas le souhait de tout hardcore gamer qui se respecte ? Hmm...

Et pour ceux qui ont peur des lags, qu'ils se rassurent ! Les développeurs travaillent effectivement à rendre le jeu fluide pour toutes les connexions en développant un moteur 3D qui ne charge que le lieu dans lequel vous vous trouvez et qui garde les alentours en cache sur votre disque dur, à l'état d'ébauche, un peu comme le fait le format JPEG avec des images.
En réalité, on téléchargera des portions d'univers qui resteront compressées et qui prendront leur pleine mesure uniquement lorsque le joueur s'y trouvera.

Hero's Journey semble donc assez différent des Shadowbane, Camelot et autres Horizons pour tirer son épingle du jeu. ■

- Luc-Santiago Rodriguez



SOUTERRAINS Les sous-sols font partie de l'univers et donnent l'occasion de renforcer l'ambiance oppressante !

Jeu de cartes

DÉPLACEMENT ACCÉLÉRÉ Mode d'emploi du voyageur pressé.

Contrairement à d'autres jeux du même type où il faut marcher des heures pour se rendre d'une ville à l'autre, Hero's Journey propose un système de navigation rapide. En affichant la carte de la région et en cliquant sur un waypoint défini, il sera possible de se téléporter d'un endroit à un autre (en général des villes). On pense aux portails d'Asheron's Call, qui permettent cependant de voyager beaucoup plus loin. Ici, le voyage accéléré (mais pas instantané) permettra de gagner du temps sur des distances plus modestes.

Q&R

DAVID WATLEY
Président Simutronics

Quel est le concept de Hero's Journey ?
C'est un jeu situé dans un monde heroic-fantasy classique, ayant ses particularités. Pour l'instant, le background n'est pas encore finalisé mais nous pouvons déjà vous dire que la société dans laquelle évoluent les joueurs est un équivalent de la renaissance européenne, au niveau technologique notamment. En plus des orcs et des dragons, on trouvera donc des machines étranges inspirées des inventions de Léonard de Vinci.

Quels types d'interactions seront possibles avec les joueurs ou l'environnement ? Le monde sera statique ou dynamique ?
Très dynamique !
En fait, chaque parcelle de terrain, chaque objet, chaque chose que vous verrez sera dynamique ! Par exemple, une ville pourra brûler entièrement jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des ruines et des cendres ! Cependant, un joueur isolé aura du mal à brûler une ville entière et il faudra au moins une horde de dévastateurs pour en venir à bout ! À moins que des joueurs décident d'éteindre l'incendie bien sûr...

Le personnage que l'on incarne se reflète dans un sol marbré et son armure brille de mille feux.

Alors que les éditeurs américains se ventent de leurs quelques dizaines de milliers d'abonnés à Everquest ou Ultima Online, et que les Européens fourbissent à peine leurs armes, on découvre en Orient une sorte de terre promise du jeu on-line : la Corée.

FORTERESSE S'emparer d'un château offre beaucoup d'avantages, et pas seulement pour ranger ses affaires !

Lineage
La ligne rouge

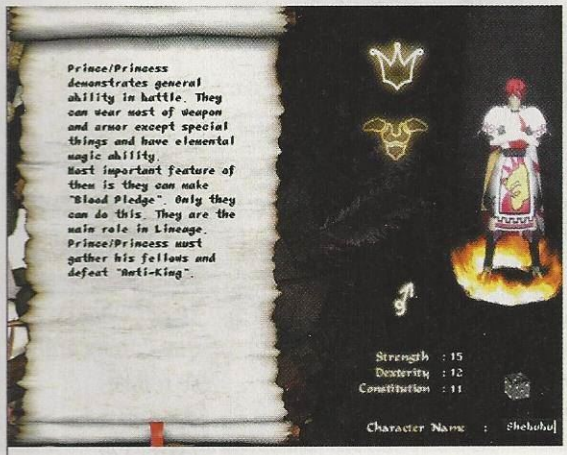
Éditeur aucun **Développeur** NC Interactive **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** N.C. **État** bêta 2 **Site** www.ncinteractive.com/lineage/

Il y a des moments où l'on se sent tout petit. Alors que l'on dénombre péniblement en Occident un demi-million de joueurs pour les univers persistants, en additionnant tous les jeux existants, il existe dans la lointaine Corée du Sud, outre des Lan parties gigantesques, un jeu totalement inconnu ici mais qui rassemble là-bas 2,5 millions de joueurs. Ce jeu s'appelle Lineage et il est tiré d'un manga, paraît-il célèbre, signé Ilsook Shin. C'est sans doute là ce qui plaît tant au public coréen : la saga des Final Fantasy nous a appris qu'en Asie, les rôlistes aimaient se retrouver dans des mondes très structurés avec des scénarios forts, contrairement à leurs homologues d'Occident qui privilégient la liberté d'action. Cette légère différence culturelle n'a pourtant pas découragé les heureux auteurs de la chose de vouloir l'exporter aux États-Unis et en Europe.
La version occidentale est actuellement en phase de bêta-test. Bêta-test très ouvert puisqu'il suffit de se rendre sur le site des développeurs, de s'inscrire et de télécharger la bêta pour entrer aussitôt dans ce petit monde magique. Très inspiré de Tolkien (on y croise allègrement elfes, orques et Ents), le monde de Lineage est en proie à une terrible guerre de succession, opposant le prince héritier Depardieu (oui, il s'appelle vraiment comme ça !) et son méchant beau-père usurpateur Rauhel. À chaque joueur donc de choisir son camp – à moins qu'il ne décide de rester neutre ou de se faire mercenaire. Disons-le clairement, l'intérêt essentiel de Lineage ne réside pas dans ses graphismes.

Bon ou mauvais ?

MAUVAISES ACTIONS Lineage possède un système d'alignement original.

Dans les RPG, y compris on-line, on décide souvent entre le bien et le mal dès la création du personnage. Lineage a choisi un système différent. Tous les personnages, quelle que soit leur classe, commencent neutres. Ce sont les actions du joueur qui vont ensuite déterminer son alignement. Ainsi, le Player Killing est libre, mais si vous tuez un autre joueur sans raison – si votre clan n'est pas officiellement en guerre contre le sien – vous allez non seulement aggraver votre réputation (votre nom apparaîtra en brun) mais en plus, vous serez pourchassé par les gardes (des PNJ) pendant 24 heures. Bref, devenir méchant est une décision lourde de conséquences !



PETITS PRINCES Chefs de guerre et bailleurs d'impôts, les princes et princesses sont les éléments fondamentaux du jeu.

Un jeu totalement inconnu ici mais qui rassemble 2,5 millions de joueurs en Corée du Sud.

À la sauce manga

Contemporain d'Ultima Online (eh oui, à l'Ouest rien de si nouveau que ça !), il est à peu près aussi beau – bien que les textures soient légèrement plus nettes que celles du grand ancêtre. Son graphisme manga est très agréable à l'œil, mais ce bonus est surtout visible dans les pages de présentation et de création des personnages. Dans le jeu lui-même, construit selon une architecture isométrique, la vue est si lointaine qu'il est assez difficile de distinguer les personnages entre eux. Et s'ils sont amusants, il sont (peut-être aussi parce que nous nous trouvons dans une bêta) tous semblables.

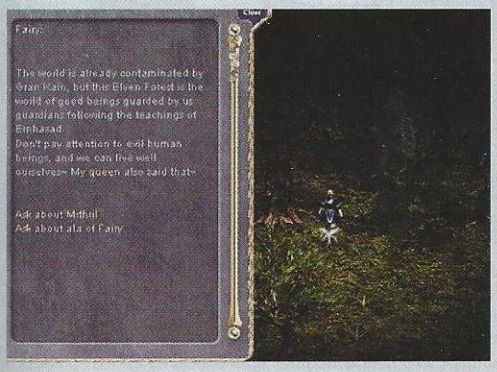
SOMBRES HARPIES Un des points forts de Lineage est la variété de son bestiaire.

Le plus gênant est sans doute cette curieuse alternance jour/nuit à intervalles irréguliers, qui nous plonge dans une nuit verdâtre et sombre fort gênante et sans crier gare. Non, ce qui fait de Lineage une expérience intéressante est son aspect politique. Que les ennemis des isoloirs se rassurent, on ne va pas leur demander d'assister à des meetings ou de lire des traités postlibéraux de 800 pages. Simplement, le jeu repose sur une hiérarchie assez complexe. Il existe dans Lineage quatre classes de personnages. Outre les classiques chevaliers, magiciens et elfes des deux sexes, on trouve la très originale classe des princes et princesses. Si vous choisissez cette catégorie, vous pourrez, dès que vous aurez atteint le niveau 15, tenter de rassembler un groupe de partisans et partir à l'assaut d'un château, déjà occupé par un prince ou une princesse. Si vous l'emportez, le château sera à vous, avec tout ce qu'il contient. Outre le confort matériel, cela vous permettra aussi de lever des impôts sur le village le plus proche, ce qui, dans le cadre d'une guerre de succession comme celle qui fait rage dans Lineage, n'est pas sans intérêt. D'autant que, et c'est sans doute le plus original, loin d'être une vague toile de fond, cette guerre est censée avoir, un jour, un vainqueur. Le suspense est donc entier et, puisque la version anglaise de Lineage est toujours gratuite, les passionnés d'univers persistants auraient tort d'hésiter à aller y faire un tour. ■

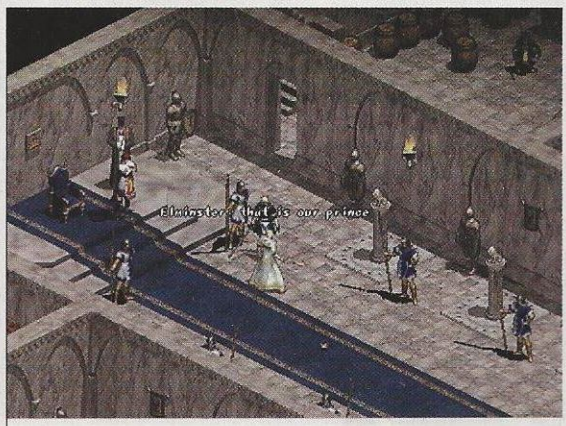
- Rémy Goavec

Magie blanche ou magie noire ?

JEUNE LUKE L'alignement joue un rôle crucial dans la magie.



Dans Lineage, la magie est commandée par deux divinités, Grankain, dieu du Mal, et Einhasad, dieu du Bien. Selon que votre alignement est bon ou mauvais, vous allez donc avoir plus ou moins de facilité à invoquer des sorts dépendant de l'un ou l'autre. Ainsi, non seulement les sorts maléfiques seront plus puissants si invoqués par un mage mauvais, mais en plus, même si vous n'avez jamais agressé d'innocents, votre alignement risque de vous envoyer du côté obscur si vous passez trop de temps à, par exemple, invoquer des zombies à la pelle. Plus facile est le côté obscur...



UN FAUTEUIL POUR DEUX Pour s'emparer d'un château, il faut littéralement détrôner son précédent détenteur.

Caeron 3000

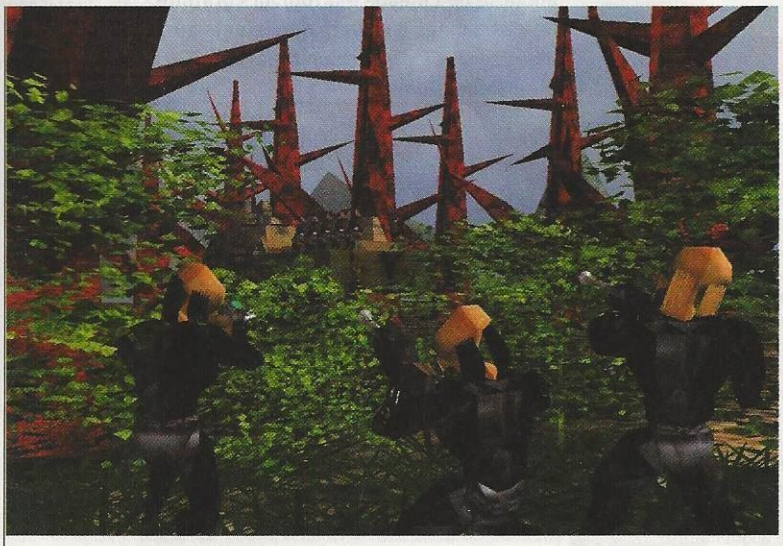
Héros d'un jour

Éditeur Magique Productions **Développeur** Magique Productions **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** fin 2001 **État** alpha **Site** www.magiqueproductions.com/caeron3000

La mode serait-elle en train de s'inverser ? La science-fiction prendrait-elle le pas sur le médiéval fantastique ? Les univers persistants à thèmes futuristes arrivent en masse et, dans la masse, on trouve Caeron3000 et son lot d'innovations.

Si vous ne me croyez pas, laissez-moi vous dresser une petite liste des univers persistants à tendance SF : Anarchy Online, Atriarch, Star Wars Galaxies, Jumpgate, Project Entropia, Bigworld, Shattered Galaxy, Ultima Online 2 et Caeron3000 (prononcez « sir-on 3000 ») qui est entré en alpha-test en janvier. La grande différence entre Caeron3000 et les autres univers persistants cités réside dans l'équipe de développement, Magique Productions, qui a volontairement destiné son jeu aux aficionados du jeu de rôle, en prenant le parti de recréer un univers aussi proche de la réalité que possible. Une tentative qui prend corps à deux niveaux : la gestion de la société et celle de l'avatar.

Pour la première, Caeron3000 met en application la bonne vieille maxime « Pas vu, pas pris ». C'est même le principe de base du jeu, puisque c'est lui qui va être l'élément déclencheur de bon nombre de motivations côté joueur. Pour vous expliquer la chose sommairement, n'importe qui peut perpétrer des actes criminels comme un assassinat (d'un personnage non joueur), un vol ou que sais-je encore. Si le crime est parfait, aucun problème. Par contre, si un autre joueur ou personnage non joueur est témoin de vos actes, il peut vous dénoncer (et il y a fort à parier qu'il le fera) aux autorités.



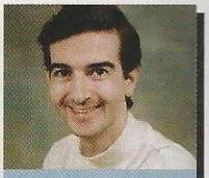
EMBUSCADE Avec une bande de potes, vous pouvez jouer les méchants et décider d'attaquer des convois humains pour faire des prisonniers.

En partance pour les étoiles

VOYAGE SPATIAL Vous pourrez vous déplacer de planète en planète.

Les personnages sont capables d'apprendre la compétence « pilotage » adaptée à différents types de vaisseaux. Cela va du simple petit astronef de combat au gros croiseur et autres bâtiments de guerre. Certains vaisseaux ont même une autonomie suffisante pour quitter l'orbite de leur planète de construction afin de voyager dans le système solaire. Une telle exploration révélera des phénomènes inconnus, de nouvelles espèces alien, et ouvrira de nouveaux champs pour le roleplay, l'aventure et le désir de conquête.

VENUS DES CIEUX Une attaque de Hawkeens montés sur des skates volants.



Q&R

THOMAS SCOTT
Programmeur

Quelle perspective Caeron3000 utilise-t-il ?
Le joueur est capable de passer d'une vue subjective à une vue à la Tomb Raider quand il le désire. En vue à la Tomb Raider, il pourra zoomer et tourner à 360 degrés. Une possibilité de choisir des vues prédéfinies pour un type d'évènement sera implémentée.

Est-ce que les personnages non joueurs ressusciteront ?
Non. Si un personnage non joueur meurt, il disparaît à jamais. Il ne reviendra pas quelques heures plus tard comme dans tous les MMORPG.
Un autre personnage non joueur devra être recruté afin de prendre la place de l'ancien.

À ce moment-là, votre tête est mise à prix et un autre humain peut jouer les Clint Eastwood et décider de se lancer sur vos traces. Voilà l'un des scénarios qui peut survenir dans le monde d'Andraeus.
C'est aussi un des seuls moments où les protagonistes deviennent PvP (ce qui signifie qu'ils peuvent s'attaquer mutuellement), le traqué se voyant prévenu qu'un chasseur de primes est à ses trousses. Mis à part cette situation, aucune attaque entre joueurs n'est permise, hormis sur les serveurs spécialement dédiés PvP que Magique Productions a promis d'instaurer.

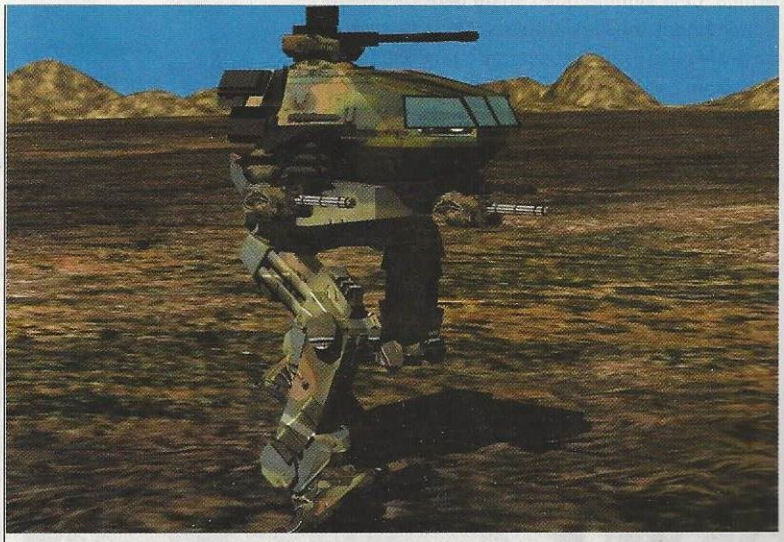
Assurance sur la vie

Toujours en ce qui concerne la société, il est un autre aspect important et sympathique qu'il est utile de mentionner : le système de presse. Il se peut que sans que vous le sachiez, un de vos faits soit relaté dans la gazette du jeu pour faire l'éloge de votre bravoure (escorte de personnage important par exemple).
Il vous suffit alors de vous connecter sur un terminal ou d'acheter le journal du jour pour consulter l'article. Les créateurs de Caeron3000 ont bien compris une chose : les joueurs aiment qu'on parle d'eux !

L'autre caractéristique qui va plaire aux joueurs de jeu de rôle est l'intégration d'une mort permanente (voir la rubrique Sujet pour en savoir plus).
Pour faire simple, si votre personnage meurt, il est effacé, il disparaît... Le seul moyen d'éviter que cela arrive, c'est de prendre une assurance sur la vie. Concrètement, vous allez au centre de clonage le plus proche de chez vous et vous contractez une assurance aussi bien pour vous que pour vos biens. Il va de soi que plus vos possessions ont de la valeur, plus leur prise en charge est chère. Dès lors que vous mourez, vous êtes cloné et reprenez le jeu au moment où vous aviez souscrit votre assurance. N'oubliez donc surtout pas de la renouveler si vous ne voulez pas perdre le personnage que vous jouez depuis un an.

Voilà donc un jeu au design étrange (bien que tout en 3D) et au gameplay centré autour des joueurs. On pourra y incarner sept races assez insolites (à part les humains) aux caractéristiques propres, mais vous en saurez plus la prochaine fois. ■

- Loïc Claveau



AU PAS DE COURSE Un Mechwarrior vu de l'extérieur. Vous pourrez les piloter et faire du tir au pigeon sur d'autres joueurs.

Horizons
Des dragons et des hommes

Éditeur Artifact **Développeur** Artifact **Genre** jeu de rôle on-line **Sortie** été 2002 **État** développement **Site** www.artifact-entertainment.com/horizons/

Jusqu'à présent, aucun jeu de rôle ne nous avait permis d'incarner des créatures autres que les humanoïdes traditionnels. Las ! Horizons va sérieusement changer la donne en permettant aux joueurs de devenir des dragons, des démons ou des vampires ! Mais pas seulement !

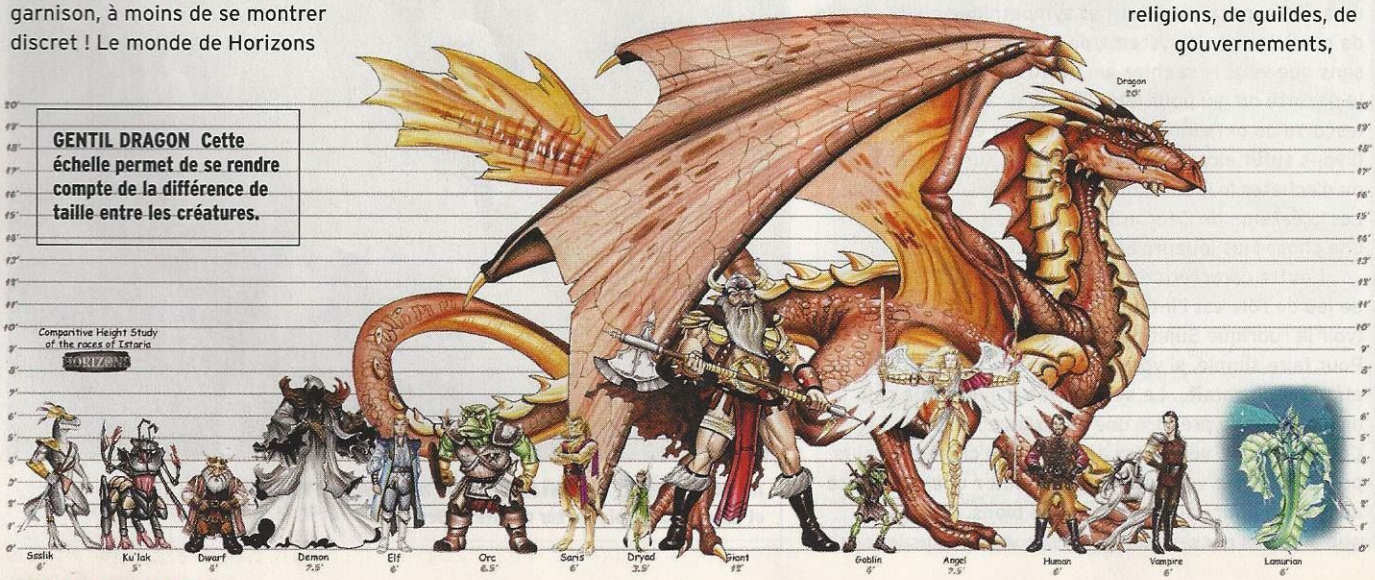
TAILLE DE GÉANT Dans Horizons, on trouvera créatures et décors de toutes tailles.

Mais attention, il ne s'agira pas pour autant d'un Dungeon Keeper on-line mais d'un vrai jeu de rôle à la Everquest puisque, en plus des créatures inhabituelles, il sera évidemment tout à fait possible d'incarner des humains, des gnomes et autres orcs. Simplement, Horizons, comme son nom l'indique, a décidé d'en explorer de nouveaux ! Et pour cela, rien de mieux qu'une bonne ouverture d'esprit et une équipe de développeurs qui ont sérieusement envie de proposer autre chose qu'un sempiternel univers médiéval-fantastique. Aussi bien au niveau des dieux que de la cohérence de la magie ou du monde, Horizons semble très prometteur. Voici pourquoi.

D'abord, le jeu est situé dans un vaste univers dans lequel cohabitent plusieurs empires, tous peuplés de races distinctes, et composés de plusieurs villes. Ces dernières sont reliées par des routes, régulièrement parcourues de marchands, de voyageurs et de gardes armés. Cela signifie que l'on ne peut pas traverser impunément tous les empires, selon sa race et sa profession : on s'exposerait à la vindicte de la garnison, à moins de se montrer discret ! Le monde de Horizons est donc très civilisé et plutôt urbain, même si pas mal de zones plus sauvages continueront à exister.

La présence de plusieurs empires antagonistes permet de dynamiser l'univers : guerres, traités, alliances viendront régulièrement mettre de l'ambiance. Cela signifie que des missions d'espionnage pourront probablement être menées pour le compte de tel ou tel suzerain. Mais ce ne seront pas les seules tâches des joueurs, qui pourront remplir les inévitables quêtes, nombreuses, et qui dépendront essentiellement des races, même si une quête majeure sera d'actualité jusqu'à ce qu'un groupe d'aventuriers en vienne à bout.

Mais pour se distraire, il y a aussi d'autres moyens : la présence de dieux et de religions, de guildes, de gouvernements,



GENTIL DRAGON Cette échelle permet de se rendre compte de la différence de taille entre les créatures.

PLEIN LES YEUX Effets de lens flare et de lumière : l'éclairage semble avoir fait partie des soins apportés par les développeurs.

de multiples lois et de groupes financiers seront probablement la source de nombreuses intrigues.

Comme on le voit, on ne manquera pas d'occupations dans Horizons. Et si l'on s'ennuie, on pourra toujours fabriquer soi-même des objets : armes, armures, moyens de transport (comme les charrettes), etc. Cela permettra, à l'aide de quelques matières premières, de l'usage d'une compétence, d'un peu de temps et d'une formule écrite sur un parchemin, d'obtenir un objet personnalisé. C'est sans doute un héritage d'Ultima Online. Sauf qu'ici, on pourra survivre sans être obligé d'accomplir des tâches ingrates à la chaîne.

Un autre monde

Toujours pour rendre le jeu plus vivant et plus animé, l'équipe a intégré une gestion de la météo évoluée. En plus du temps ensoleillé, couvert ou pluvieux, il sera possible d'avoir des chutes de neige (vêtements chauds conseillés si vous ne voulez pas mourir de froid !) ou des tornades dignes de celles de Twister, qui expédieront dans les airs tout ce qu'elles trouveront sur leur passage ! Et ça, mine de rien, on ne l'avait jamais vu dans un jeu de rôle. Mais ce n'est pas la seule chose car incarner un dragon, on ne l'avait jamais vu non plus !

Les races proposées dans Horizons sont effectivement très nombreuses et on en dénombre 15, parmi lesquelles des humanoïdes, des élémentaires, des reptiles, des anges, des démons et des vampires ! On imagine aisément qu'on ne joue pas tous ces types de personnages de la même manière.

En ce qui concerne ces fameux dragons, ils ne seront pas, en dépit des apparences, des personnages

Belles bêtes

Petit coup de projecteur sur trois personnages que l'on pourra incarner... Certains pour la première fois dans un JDR Multijoueur !

Démons

Les démons se repaissent de la mort des autres. Ils sont capables de pourchasser l'âme des morts (qui peuvent demander la protection d'anges), de voler sur de courtes distances et voient leurs pouvoirs augmenter quand la nuit tombe : charmants !

Dragons

Toutes les races du Nord cherchent à tuer les dragons : c'est en effet la plus grosse créature existante, la plus puissante aussi. Les dragons ont des aptitudes magiques, volent sur de longues distances et peuvent combattre avec pattes, mâchoires, souffle et queue !

Anges

Protecteurs, justiciers et bienfaiteurs, les anges aident les humains à lutter contre les démons. Ils ont de nombreux pouvoirs de guérison, peuvent voler sur de courtes distances et règnent sur la cité de Seramus, la plus éclatante ville d'Istaria !

Q&R

DAVID ALLEN
Producteur

Il paraît que le vampire se métamorphosera en bête lorsqu'il devra s'abreuver de sang ou se battre : avez-vous des détails ?
En réalité, la transformation se fera progressivement : le personnage bénéficiera d'une animation en morphing. C'est un gros travail que nous ne réservons pas seulement au vampire mais aussi à d'autres créatures et aux effets de sorts.

Est-ce que certaines races, comme par exemple les dragons, s'estimeront supérieures aux autres ?
Effectivement, les dragons se considéreront supérieurs à toutes les autres races et ne se soumettront qu'aux dieux, car ils partageront leur sagesse. Les gobelins vivront quant à eux dans la crainte mais se révéleront sournois, rapides et inventifs !

D'après vous, pourquoi les joueurs resteront sur Horizons plutôt qu'un autre jeu ?
Pas simple comme question ! Disons que nous avons intégré tellement d'éléments (finances, religions, familles, guildes, politiques, races spéciales, etc.) que tout le monde devrait être intéressé par un aspect du jeu. La possibilité d'incarner dragons, vampires et autres, le système de magie très flexible, bref, tout cela devrait permettre à Horizons de plaire à tous les types de joueurs.

FORÊT NOIRE Les paysages seront très variés. Il existera par exemple plusieurs types de forêts.

Istaria, un vaste monde...

CARTOGRAPHIE Voici le découpage du monde d'Istaria, selon ses régions.

1. Le Nord du pays est évidemment composé de reliefs montagneux et peuplé d'ogres, d'orcs, de trolls, de géants et autres créatures robustes mais belliqueuses. Les villes n'y sont pas sûres et la région reste très chaotique.

2. L'Ouest du pays est une gigantesque forêt et reste essentiellement habité par les dryades et les elfes qui règnent sur différentes villes. De nombreuses forêts restent inexplorées et abritent des cités perdues et des ruines.

3. Le centre du pays est la plaque tournante du commerce, grâce à sa gigantesque cité : Tazoon. Un trafic monstrueux de marchands et de voyageurs, de gardes et de mercenaires assure au coin beaucoup d'animations.

4. Composé de plaines et de grandes zones cultivables, l'Est du pays est aussi le plus conservateur. Peuplée par des nains, des gnomes et de fermiers, c'est une région disciplinée où règnent l'ordre et la sécurité.

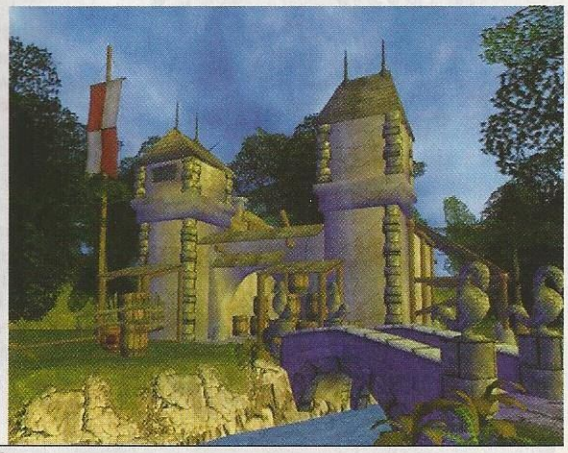
5. C'est dans le Sud que s'est installé l'empereur d'Istaria, Tul'Nar. Ici cohabitent de nombreuses races, au milieu d'inextricables jungles. C'est une région chaude et tempérée où l'on trouve beaucoup de ruines.

faciles à incarner. Jeunes, ils seront en effet petits et vulnérables, incapables de voler ou de cracher du feu, victimes d'une chasse impitoyable. Les capacités spéciales viendront très lentement, avec l'âge et l'expérience. En fait, on ne voit pas comment on pourrait incarner un petit dragon solitaire : il sera absolument nécessaire d'avoir une escorte. Cette dernière, en protégeant un dragon et en l'aidant à grandir, s'en retrouvera très enrichie une fois le dragon parvenu à l'âge adulte. Un cracheur de feu ayant atteint son plein potentiel et faisant la taille d'un immeuble sera évidemment dévastateur et pourra transporter par la voie des airs plusieurs personnages sur son dos !

Les démons et diables seront quant à eux des personnages très portés sur le massacre et la destruction et seront probablement incarnés par les PK qui trouveront là des alter ego de choix ! Car oui, le Player Killing sera géré, mais uniquement réalisable sur des personnages qui auront un alignement diamétralement opposé au vôtre. Ce dernier sera gradué de -1 000 à +1 000. Cela signifie que deux paladins ne pourront s'entretuer et que le combat du Bien contre le Mal sera géré à travers le Player Killing, ce qui est une idée brillante !

On pourrait encore parler des modes de transport, des reliefs, des compétences, de la magie, de l'expérience, mais on n'aurait plus rien à dire dans les prochains numéros ! Car on reparlera de Horizons d'ici sa sortie officielle... durant l'été 2002 ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez



OULA ! Cet écran est issu d'une séquence de jeu, pas d'une cinématique !

JEUX

Venez vous éclater à:
Diablo 2, Counter-Strike, Starcraft, Brood War, Everquest, Asheron's Call, Quake 3, Unreal, etc...

ÉQUIPEMENT

Le meilleur "ping" de Paris?
Accès internet par liaison spécialisée 1920/512 kb/s à débit garanti!

24 PC
- Pentium IV 1300MHz, P III 933...
- Écrans 19"/17"
- Cartes GeForce 2/GeForce/TNT

TARIFS

À partir de 10F/heure!

AKYRION pl CLICHY

En juin, ouverture d'une nouvelle salle Akyrion à 30m de la place Clichy:
56, rue de Douai Paris (9è)

AKYRION

19, rue Charlemagne
PARIS (4è)
Métro Saint-Paul

Ouvert tous les jours:
de 11h00 à 22h30
(Ve-Sa: 11h00 à 23h30)

Tél: 01 40 27 92 07
www.akyrion.com
Akyrion@Akyrion.com

NOUVEAU: Débit internet Garanti!

GIANTS
DIABLO 2
COUNTER-STRIKE
STARCRAFT
EVERQUEST
QUAKE 3...

DECROUVREZ GRATUITEMENT LE JEU EN RESEAU!

BON POUR UNE HEURE GRATUITE

NOM

PRÉNOM

CODE AKYRION À REMPLIR SUR PLACE

MOT DE PASSE AKYRION À REMPLIR SUR PLACE

Offre valable jusqu'au 30 juin 2001. Une seule heure de jeu en réseau offerte par personne, sur simple présentation d'un original du présent bon. L'heure n'est pas fractionnable.

GNET0401

Ultima World Online Origin

Distorsion temporelle

Éditeur Electronic Arts **Développeur** Origin Inc. **Genre** RPG médiéval futuriste on-line **Sortie** début 2001 **État** développement **Site** www.uo2.com

Ultima World Online : Origin n'a plus grand-chose en commun avec le mythe Ultima, créé par ce génie de Richard Garriot, un monde empreint de vertus adapté en univers persistant pour la première fois, il y a de cela quelques années

Oubliez tout ce que vous croyez savoir à propos de ce jeu... Avec le départ de Richard Garriot d'Origin (qui a d'ailleurs donné lieu à une cérémonieuse abdication de Lord British de son royaume de Britannia), c'est toute une légende qui s'est éteinte. Enfin, au moins pour la plus grande partie des fans. Electronic Arts, par contre, n'est pas près de lâcher une licence aussi juteuse et de l'Ultima Online 2 qui devait voir le jour, ce nouveau produit ne garde qu'un arrière-goût. Mais loin de moi l'idée de juger un jeu avant de l'avoir eu entre les mains.

Origin (c'est aussi le nom du jeu) devait donc se démarquer du mythe Ultima pour créer sa propre histoire. Le résultat est un changement pour le moins radical puisqu'on passe d'un jeu médiéval fantastique à un univers temporellement bouleversé mélangeant ambiance médiévale fantastique et ambiance futuriste. Tout le système social de Britannia disparaît, ne laissant en place que des noms connus : la ville de Yew, Minoc ou encore Lord Blackthorn, dont l'armure noire et l'épée ne sont plus qu'un souvenir... Désormais, il ressemble à un cyborg, avec son visage à la Terminator et sa pince métallique en guise de bras gauche. Oubliez donc tout ce que vous avez connu jusqu'ici, le dépaysement est garanti. Et c'est peut-être ce qui reste le plus énervant, car autant un tel changement est considéré par certains

LORD BLACKTHORN Son look a quelque peu changé depuis Ultima Online. À présent, il tient plus du robot que de l'humain.

Un système de combat à la Tekken

LE COMBO Les PCistes vont enfin comprendre la définition de ce mot.

Si l'initiation du combat est traditionnelle, à savoir cliquer sur le monstre pour que votre personnage déclenche le combat, c'est ensuite que ça devient intéressant. Dans Everquest, vous engagiez le combat puis alliez prendre un café (dans le cas du guerrier). Dans Origin, vous avez des mouvements d'attaque dépendant des compétences que vous avez choisies. Il vous est possible d'en faire fusionner certaines pour créer un enchaînement dont la puissance augmente tout au long de son exécution (sous réserve d'être touché par l'ennemi, auquel cas, vous êtes interrompu).
Le combat à distance utilisera un système de cible courante. Ce qui signifie qu'une fois votre victime sélectionnée, vous pouvez lui jeter des sorts, même si elle n'est plus dans votre champ de vision (à condition qu'elle soit à votre portée).

MÉLANGE DES GENRES Origin opère la fusion du futuriste (armure un peu spéciale) et du médiéval-fantastique (épée).

comme un sacrilège, autant le jeu en lui-même pourrait s'avérer grandiose. Et il est vrai que ce qu'on a pu voir pour le moment d'Origin force l'admiration.
La motion capture utilisée pour les personnages humanoïdes les dote d'une animation aussi réaliste que fluide, et la panoplie des mouvements de combat (empruntés aux arts martiaux) est impressionnante.

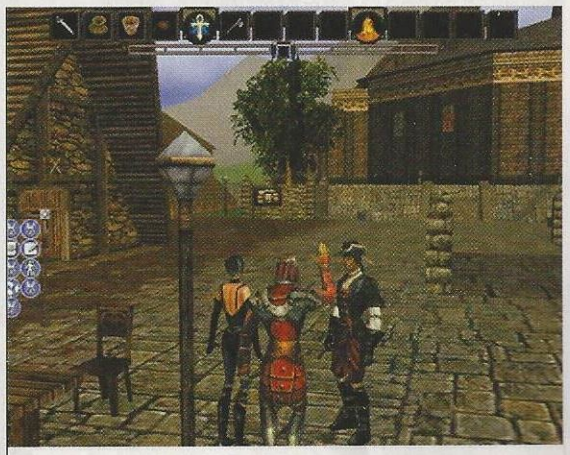
Médiéval futuriste

De plus, cette gestuelle se voit adaptée à trois races, car contrairement à Ultima Online qui ne permettait d'incarner que les humains, Origin vous donne la possibilité de jouer deux nouveaux peuples humanoïdes : les Meers et les Juka. Les premiers ressemblent à des hommes-chats et maîtrisent l'art de la magie alors que les seconds, semblables à des hommes-lézards, sont experts dans les arts guerriers. Il vous sera bien sûr possible d'emprunter le destin de votre choix et ce, grâce au système de compétences, qui est peut-être le seul point fidèle à Ultima Online.

Et ça tombe bien car, à mon avis, c'est ce qui convient le mieux à un univers persistant. On parle malgré tout d'un système de niveaux (comme dans Everquest, Asheron's Call, etc.) mais il devrait rester moins important que celui des compétences. En fait, celui d'Origin diffère de celui d'Ultima Online en ce sens qu'il est beaucoup plus précis et complexe. Architecturées en arbre technologique, le joueur va pouvoir choisir ses spécialités dans un ordre défini. Par exemple, pour être capable de manier l'arme appelée « Blunderbuss », vous devrez avant tout avoir assimilé certaines aptitudes dans l'ordre suivant : combat, arme à projectiles, archerie, armes technologiques, blunderbuss. Chaque étape de spécialisation se paie en points (ankhs) que vous gagnez lors de vos actions (combats, peut-être les quêtes, etc.). Il vous est aussi possible de remonter l'arbre technologique si vous n'êtes pas satisfait de votre choix (moyennant quelques pénalités). La rumeur fait pour le moment état de plus de 1000 compétences disponibles, ce qui laisse présager une véritable personnalisation de votre avatar. Bref, rien n'est encore gravé dans la pierre, et Origin n'étant pas prévu avant la fin de l'année 2001, nous aurons tout le temps d'en reparler. ■

- Loïc Claveau

Origin vous donne la possibilité de jouer deux nouveaux peuples humanoïdes : les Meers et les Juka.



DESCENTE EN VILLE Le graphisme des cités est somptueux et, bien sûr, chaque élément est en 3D.

Diablo II Expansion Set

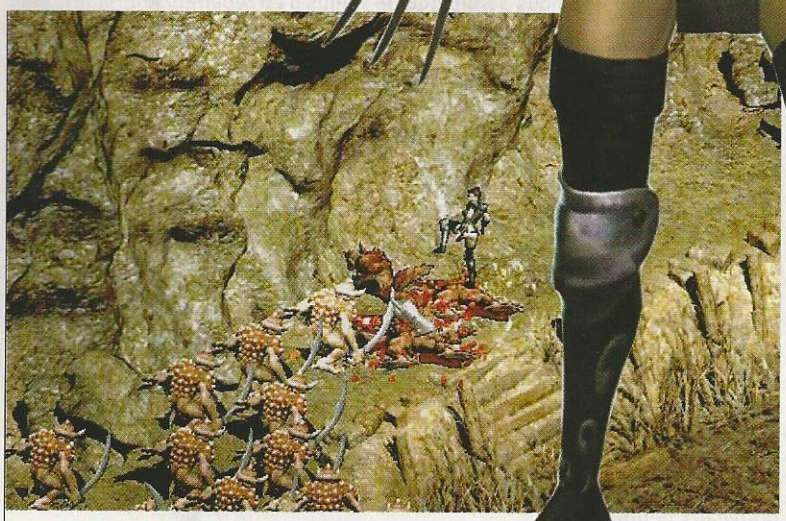
Baal funèbre

Éditeur Blizzard **Développeur** Blizzard **Genre** action-rôle **Sortie** mars **État** développement **Site** www.blizzard.com/diablo2exp/

Blizzard avait essayé de jouer la carte du mystère, mais ils n'ont pas pu tenir leur langue longtemps ! Il y avait bien (comme le laissait supposer la cinématique de fin) un add-on à Diablo II qui était prévu. Et cette fois-ci, c'est l'horrible Baal qu'il va falloir renvoyer chez lui !

SPONTANÉITÉ Certains PNJ se joindront spontanément à vous.

Peut-on d'ailleurs encore appeler ce jeu Diablo ? Depuis 1996, ce sera la première fois que nous n'affronterons pas le Gros Rouge dans un jeu de rôle Blizzard ! Il semble que notre ami le seigneur de la Terreur soit définitivement mort cette fois, sans pour autant que le monde puisse enfin vivre en paix. Son terrible frère Baal, le seul que nous n'avions pas massacré dans Diablo II, a pris le relais et s'est mis en tête de conquérir la terre natale des barbares. Ces terribles guerriers n'ont bien sûr pas l'intention de se laisser faire, et c'est donc en plein siège de leur capitale par les créatures infernales que vous commencerez l'aventure. Ceux qui incarnaient un barbare dans Diablo II vont se sentir comme poissons dans l'eau, leur personnage, qui a dû atteindre les environs du niveau 30 pour finir l'aventure, revenant en triomphateur pour sauver sa terre natale.



LA FOULE Une fois de plus, on ne pourra pas accuser Blizzard de lésiner sur le nombre des figurants !

À l'assassin !

En effet, dans cet add-on (qui devrait compter six actes, de la taille de l'acte II de Diablo II), vous aurez le choix entre reprendre votre personnage bien-aimé ou repartir de zéro avec l'un des deux nouveaux persos : le druide et l'assassin. Cette dernière va semble-t-il aider à résoudre un mystère qui taraudait les fans les plus pointilleux de Diablo II : qui était Natalya, cette étrange jeune femme qui, dans la jungle de Kurast, se contentait de vous donner quelques conseils avant de disparaître mystérieusement ? Apparemment, elle représentait la secte

CUIR ET MÉTAL L'assassin va remporter un franc succès sur Battle.net.

MURS DE FEU **Certains monstres rappellent beaucoup de vieux amis de Diablo II.**

orientale plus ou moins mystique des assassins, et c'est l'une de ses sœurs, griffue comme une Wolverine femelle et toute bardée de cuir, que l'on va pouvoir incarner. Ses pouvoirs incluent le maniement d'armes exotiques, la pose de pièges, le poison, les arts martiaux et surtout le Souffle du Dragon, aptitude spéciale qu'on nous promet particulièrement meurtrière !

Écolo costaud

Plus étonnant (bien qu'on ait déjà croisé son petit frère dans Nox) est le druide. Sage nordique encore plus grand que le barbare, ses aptitudes incluent le contrôle des animaux et la capacité de se transformer en loup, en ours ou en condor (eh oui, on va pouvoir voler dans Diablo !), mais aussi la création de plantes venimeuses ou paralysantes et même l'invocation de volcans sous les pieds de ses adversaires (au niveau 30 ?).

On trouvera aussi 15 nouveaux types d'ennemis, encore plus vicieux paraît-il que ceux de Diablo II (est-ce possible ?), et, ô joie pour les accros de Battle.net que vous êtes, des centaines de nouveaux objets magiques et uniques et de nouveaux sets. Ces derniers ont, semble-t-il, été améliorés depuis la première version du jeu, puisqu'on nous promet que les différents éléments pris individuellement auront cette fois une puissance suffisante pour qu'on ait envie de les garder !

Bon, évidemment, tout ne va pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. Ainsi, Blizzard compte apparemment ne rien changer à la manière de jouer sur Battle.net, en dépit des demandes répétées des joueurs. Ensuite, la résolution va rester dans les profondeurs d'un déplorable 640 x 480. Espérons que, comme pour la version complète, cet add-on compensera en fun ce qu'il perdra en paresse des développeurs ! ■

- Rémy Goavec

DISCO FEVER **Outre ses capacités martiales à faire rougir Bruce Lee, l'assassin possède aussi des pouvoirs impressionnants et... très très esthétiques !**

Les nouveaux monstres

Pas de nouveau Diablo sans nouvelles créatures à massacrer. Du coup, 15 nouvelles créatures font leur apparition. Et ça n'est pas beau à voir !

Le Minotaure

Le minotaure est très en vogue chez Blizzard cette saison. Celui-ci, sans doute cousin de celui de Warcraft III, est une créature extrêmement puissante et indépendante des groupes, et qui attaque au contact. Particularité, outre une force immense, ses attaques cumulent dégâts physiques et magiques. On en rêve déjà !

L'Overseer

Les Overseers sont d'énormes créatures qui commandent à de plus petites, les Mignons (dont la beauté est toute relative...). Ils risquent de bien s'entendre avec l'assassin car ils manient le fouet avec une grande dextérité. Un Mignon touché par le fouet est pris d'une folie meurtrière et suicidaire qui le rend encore plus dangereux.

Hordes Réanimées

Ces charmants garçons sont en fait des guerriers barbares tués au combat, dont Baal a très gentiment réveillé la dépouille pour la faire se battre à ses côtés. Ils sont beaucoup plus puissants et résistants que les squelettes et zombies habituels, et disposent d'une attaque à distance. Et comme ils se battent en groupe, imaginez la suite.

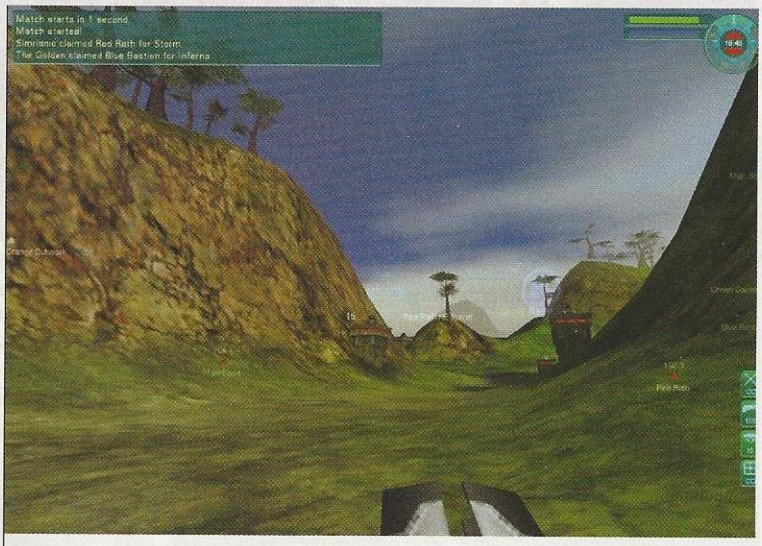
MAL AU VENTRE **Outre ses goûts vestimentaires, l'assassin partage avec le nécromancien une grande science du poison.**

Tribes 2

Dans le feu de l'action

Éditeur Sierra **Développeur** Dynamix **Genre** quake-like **Type** réseau **Capacité serveur** 64 **Prix** env. 370F

Terroristes de tout poil, Counters énervés, ces pages vous concernent ! Et vous aussi qui avez usé votre souris sur Starsiege Tribes ! Si pour vous, le jeu en réseau et le jeu d'équipe ne font qu'un, préparez-vous à éprouver le grand frisson ludique avec ce deuxième épisode grandiose !



LE CAMP ENNEMI Les tourelles sont actives, mieux vaut se dépêcher. À partir de l'écran de contrôle, l'ennemi peut vous shooter à distance.

Si en ce moment même, votre réaction est « Mais j'ai jamais entendu parler du premier Tribes ? », c'est que vous n'avez pas lu le premier numéro de Games.net, qui était gracieusement livré avec. Shame on you. Il est donc encore temps de réparer les dégâts : allez installer le jeu, jouez-y quelques heures et revenez me voir...

« Ah ! Ah ! Ah ! Le bonheur du frag au grand air ! La joie du défoulement puéril ! Les ampoules à l'index et les yeux explosés après des heures de jeu ! L'excès dans toute sa splendeur ! » Ça, c'est ce que clame un « quakeur » de base (de base et très basique, d'ailleurs) devant n'importe quel jeu qui aurait le malheur de présenter une vue subjective et des armes à foison. En lançant Tribes 2, le quakeur occasionnel, de même que le hardcore quakeur (une race plus rare, élevée dans les Lan parties) risque de se retrouver grandement déçu devant Tribes 2. Déçu, et en plus, nul. Explications.

Tout en chiffres

- 64 joueurs
- 50 maps
- 2 tribus

Version testée

- patch 21168
- équilibrage en cours
- problème d'activation de la souris (Solo)
- touche « Verr. num » désactivée

Adresse Internet

www.sierrastudios.com/games/tribes2

Equipe up the good work

Le premier Tribes n'a jamais été vendu en France. Quelques fans se le sont bien procuré en l'achetant sur le Net, mais il est clair que les Frenchies, même s'ils se sont astreint à un entraînement rigoureux depuis qu'ils ont découvert Starsiege Tribes, risquent de se faire plomber la tête par des Américains surentraînés. Croire que

DEAD AGAIN Les animations de mort et les encaissements sont très réussis.

Les Armes

Tribes 2 a beau être un shoot tactique, il n'en reste pas moins un shoot. Avec des armes qui dépotent. Et comme Tribes 2, avec ses cartes immenses, ne se joue pas comme un Quake, ses armes sont bien différentes !

Le plasma gun

Particulièrement dangereux, le plasma gun envoie des billes de plasma qui éclatent au moindre contact. Le flingue est efficace, mais ne tire pas très vite. À utiliser de très près, donc. L'explosion de plasma est importante, et peut endommager les joueurs alentour.

Le blaster

Alors lui, il est bien basique. Son seul avantage est de disposer de munitions illimitées. De loin, il est quasiment inefficace. Une arme de défense plus qu'autre chose, qui ne peut trouver sa vraie utilité que dans les rares intérieurs du jeu.

Le sniper

Vu la taille des cartes, il aurait été dommage de ne pas proposer de sniper ! C'est chose faite, avec ce fusil relativement rare mais particulièrement efficace. Profitez des dégâts localisés et visez la tête. Le zoom permet de se planquer et de pratiquer la chasse au(x) pigeon(s).

Les véhicules

Point commun entre Halo et Tribes 2 : la condute des véhicules. C'est d'ailleurs l'une des forces de ce jeu. Ils permettent de se déplacer plus rapidement, de transporter un petit camarade équipé d'un fusil mitrailleur, ou de ramener à bon port tout son équipage. Gros plan sur les véhicules.

Le véhicule d'assaut « Beowulf »

Idéal pour deux, le Beowulf offre une place passager. Équipé d'une tourelle, il permet de canarder autour de soi tout en bénéficiant d'une protection rapprochée grâce à un bouclier particulièrement bien pensé. Idéal pour les attaques au sol.

Le Shrike Fighter

Idéal pour ceux qui veulent se la jouer perso. Il ne propose qu'une seule place mais est équipé de deux mitraillettes qui ont la particularité de tirer des fléchettes explosives. Cependant, il est très vulnérable et résiste difficilement aux missiles...

Le transporteur « Havoc »

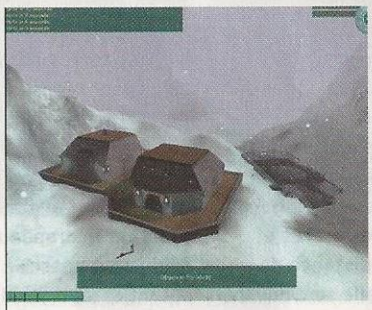
Largement sous-équipé, il est très résistant et permet de transporter un conducteur et cinq passagers, qui sont libres de tirer avec leur propres armes. Idéal pour rentrer lentement dans le camp ennemi, c'est une sorte de bus de l'espace très pratique.

Tribes 2 n'est qu'un Quake en plus moche et avec de grandes cartes serait une lourde erreur. Erreur sanctionnée dès les premières minutes de jeu car ici, on ne tire pas dans des couloirs étroits avec des armes excessivement puissantes.

Le premier choc vient de la taille des cartes. Elles sont quasiment toutes en extérieur et sont d'une taille à faire pâlir tous les « mapeurs » amateurs. À l'échelle réelle, les plus grandes feraient plusieurs kilomètres carré. Eh oui. Par conséquent, on comprend aisément que le mode Deathmatch soit totalement sous-représenté sur les serveurs de Tribes 2 : et que je cherche mon ennemi, et que je tire à côté, et que je snipe tout le monde à plusieurs centaines de mètres... Ici, le Capture the Flag et ses variantes sont les modes les plus joués.

Et autant vous dire que vous devrez vous entraîner pendant de longues heures avant de ramener le moindre drapeau à la base. Non que la tâche soit impossible, c'est juste que Tribes 2 se joue vraiment à plusieurs et pas en Solo au sein d'une même équipe. Ici, tout est fait pour le jeu d'équipe : les phrases préscriptées façon Unreal Tournament qui permettent de conseiller ses équipiers, le radar qui sert à savoir où se trouvent ses coéquipiers, etc.

Une fois le concept assimilé, on commence à découvrir les immenses possibilités de ce soft. Tout d'abord, la conduite de véhicules. Eh oui, contrairement à la plupart des shoots actuels, Tribes 2 autorise la conduite d'engins tous plus énormes les uns que les autres. Et comme chaque élément du jeu est dédié au Teamplay, on se retrouve à plusieurs sur un tank ou dans un vaisseau à canarder tout ce qui se passe autour... Une sensation proche du bonheur... Mais le plus impressionnant, ce n'est ni les maps immenses, ni les bots hyper intelligents (on y reviendra plus tard), ni les engins à piloter, non non non, le plus impressionnant, c'est la touche « C ».



UN FROID DE CANARD La météo joue un rôle important dans le jeu.

LA BASE CENTRALE C'est dans votre base que vous trouverez de quoi vous armer, de quoi vous protéger et de quoi vous régénérer.

Guerres tribales

Un Alka-Seltzer, deux Aspro, une révision des cours de maths et trois tubes d'aspirine plus tard, on commence à comprendre les diaboliques conséquences de la touche « C ». Une interface, mystérieuse permettant d'avoir une carte du jeu qui représente en temps réel les déplacements de tous les joueurs et de disposer d'un zoom quasi infini. C'est surtout la possibilité de voir ce que voit

Q&R

DAVE GEORGESON
Chef de projet

Qu'est-ce qui a changé, techniquement parlant, depuis Tribes 1 ?
Le moteur de Tribes 2 utilise les dernières optimisations en matière graphique comme le Transform & Lighting, l'anticrénelage, autant de choses qui permettent de décharger le processeur. Le jeu sera également optimisé pour le Pentium 4.

Et au niveau du gameplay, quels sont les changements ?
Toujours plus de véhicules ! Encore et toujours. Nous les avons tous créés dans un but tactique précis et nous espérons que les joueurs sauront en tirer parti. Sinon, nous avons beaucoup travaillé sur l'équilibre des armes, qui est encore meilleur que dans le précédent épisode.

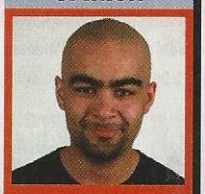
Est-ce que Tribes 2 aura une suite ?
Vous pouvez être sûr qu'il y a aura un add-on. Pour ce qui est d'une suite, c'est peut-être encore un peu tôt pour en parler, mais pourquoi pas ?

ABRACADABRA ! Un véhicule va apparaître comme par magie sur cette plate-forme. Tank, avion, vaisseau, faites profiter les amis !

chacun de vos coéquipiers, d'assigner des ordres, de donner des waypoints, d'organiser ses unités, de demander aux bots d'attaquer ou de défendre, d'organiser des points de rencontre. On peut évidemment accepter ou refuser des ordres et prendre le contrôle à distance de n'importe quelle tourelle se trouvant sans son camp. Bref, cela permet de créer un vrai schéma tactique qui, si l'autorité du « chef » est respectée, fait très fortement penser à ce que Valve veut réussir à créer avec Team Fortress 2. Alors, oui, on peut jouer à Tribes 2 de façon bébête, en tirant sur les points rouges et en se faisant éliminer dès qu'on va chercher le drapeau, mais cela équivaut à passer à côté de l'énorme potentiel tactique du jeu.

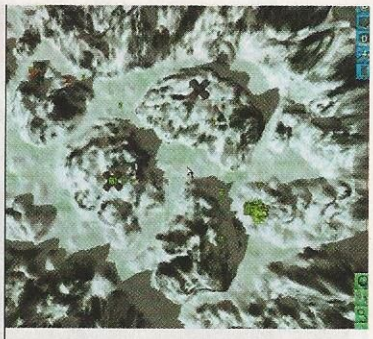
D'ailleurs, la tactique prend toute sa mesure avec les différents modes de jeu, car en plus des traditionnels Capture de drapeau, Deathmatch, Capturer & Tenir et Attaque & Défense (renommé Siège), on en trouve trois autres. Tout d'abord, Rabbit (lapin) est une course-poursuite ; il n'y a qu'un seul drapeau et son porteur est la cible de tous les autres joueurs ! Plus il garde le drapeau longtemps, plus il marque des points. Ensuite, Bounty (Prime) est une variation du Deathmatch, dans lequel chaque joueur a une victime désignée : impossible de tuer d'autres joueurs (y compris son chasseur) tant que la cible est vivante, sous peine de pénalités. C'est un véritable mode Tex Avery où tout le monde court dans tous les sens, prédateur et proie (vous ne devez effectivement

OPINION



THOMAS

Le jeu d'équipe absolu.
Les habitués de Counter-Strike qui jouent en clan trouveront ici de quoi s'épanouir. Avec ses véhicules, ses cartes immenses, ses modes de jeu passionnants et ses multiples possibilités, Tribes 2 est une grande réussite, une référence du jeu Multijoueur. Attention, prise en main pas simple, mais le plaisir est à ce prix !



COMMANDEZ ! Cet effrayant menu permet des choix tactiques avancés.

MON PERSO Les femmes sont plus rapides, mais plus faibles. À vous de faire le bon choix parmi les différentes skins proposées.

UN BON (GROS) COMPÈRE
Énorme, puissant mais très lent, mon coéquipier !

pas tuer votre chasseur à moins que celui-ci soit aussi votre cible !). Enfin, les modes Hunters (chasseurs) et Team Hunters permettent à chaque joueur de porter un drapeau. À chaque kill, on collecte le drapeau de la victime, que l'on ramène dans un endroit appelé Nexus où on le convertit en points. On peut bien sûr en porter plus d'un à la fois, mais attention à l'encombrement qui ralentit les déplacements !

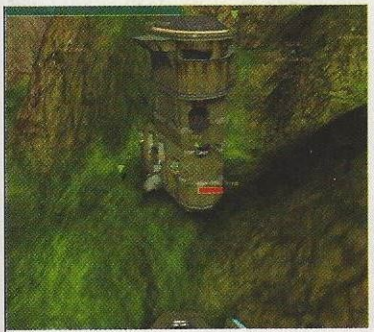
Un jeu exigeant

Techniquement, les choix de Dynamix ont eu des conséquences visibles sur le moteur. Celui-ci, pas très détaillé, est visuellement inférieur aux autres shoots du genre. Mais il permet de zoomer très loin, d'afficher des maps immenses, de montrer des intempéries très réalistes (pluie, neige, verglas, etc.), bref, le but n'est pas d'esbroufer avec une technique haut de gamme aux dépens d'un gameplay médiocre.

Autre preuve du soin que Dynamix a apporté aux détails : les différents menus de présentation. On trouve bien entendu la fameuse page qui affiche les serveurs disponibles à la vitesse de l'éclair, (avec la fréquence du processeur et la mémoire vive embarquée sur le serveur, oui monsieur), mais aussi une page de news, un forum avec plusieurs groupes de discussion, un browser, une page de chat, etc. Aucun jeu ne peut se targuer de proposer autant de menus aussi bien pensés. Alors oui, on peut reprocher à Tribes 2 sa grande complexité, son moteur peu détaillé, le peu d'armes ou ses exigences en terme de puissance machine, mais tout cela, ce sont les choix des développeurs, et ces menus défauts sont les conséquences des qualités du jeu (bots intelligents, serveurs acceptant jusqu'à 64 joueurs, maps immenses, etc.). Tribes 2 est le jeu idéal pour le hardcore gamer on-line qui a envie de se lancer dans un shoot complexe, évolutif et intelligent. Une sorte de super Counter-Strike en somme ! ■

- Thomas Diouf

Tribes 2 est le jeu idéal pour le hardcore gamer on-line en mal de sensations fortes.



ATTENTION À L'ATTERRISSAGE ! Le jet-pack permet de voler quelques instants.

Le verdict — Tribes 2

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
P333 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
P450 MHz & **96** Mo
RECOMMANDÉ (GAMES.NET)
PIII-700 MHz & **192** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
Câble ou ADSL
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 400 ms - paquet lost : 20 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 5 %
SERVEUR
américain/européen/français

GRAPHISMES
■ Un moteur qui offre un niveau de détail réduit, mais des cartes immenses et quelques effets visuels impressionnants.
0 5 10 **14**

AUDIO
■ Quelle musique insupportable ! L'atmosphère est bien rendue, sans plus. Les effets sonores sont réussis.
0 5 10 **14**

PRISE EN MAIN
■ Le tutorial du Solo ne fera pas de mal ! Des heures d'apprentissage seront nécessaires avant de devenir un joueur honnête.
0 5 10 **13**

POUR : Le Teamplay ultime. Prenant, complexe, intelligent. Le shoot qui change de shoots. Un jeu très complet, très homogène.

CONTRE : Une complexité qui en effraiera plus d'un. Un moteur pas très détaillé. Un soft techniquement exigeant.

EN DEUX MOTS...
Ce shoot tant attendu ne décevra pas ceux qui sont prêts à passer plusieurs heures à en maîtriser les différents aspects. Riche, complexe, et assez innovant.

17/20

Starpeace
Space business

Éditeur Monte-Cristo **Développeur** Oceanus **Genre** gestion **Type** permanent **Capacité serveur** 1 000 joueurs **Prix** env. 300 F puis env. 60 F par mois

Si vous êtes un homme d'affaires en herbe, un fana de gestion ou quelqu'un qui rêve de faire main basse sur une ville, Starpeace risque de combler tous vos désirs. Vous allez enfin pouvoir tester vos compétences de business-man sur d'autres joueurs. Oui, fini le Sim City où vous vous retrouviez seul face à votre moniteur... Ce coup-ci, vous évoluez auprès de milliers de gens dont certains deviendront vos amis, voire vos associés, tandis que d'autres chercheront à couler votre entreprise si vous vous mettez en travers de leur chemin.

Dans Starpeace, une seule loi est en vigueur : la loi du plus roublard. Vous voilà donc catapulté dans un futur lointain, une époque où les ressources de notre bonne vieille Terre ont été complètement épuisées. Heureusement, l'IFEL (la Fondation internationale pour la vie extraterrestre) a prévu le coup et a secrètement mis au point des portails dimensionnels permettant de voyager sur d'autres planètes. C'est ici que vous allez prendre votre essor et décider que, après tout, la chance pourrait vous sourire si vous recommenciez votre vie à zéro. D'autant plus qu'on ne vous fournit pas que le voyage mais aussi les fonds pour monter votre propre affaire, et pas un petit budget, non, monsieur, c'est 100 000 000 dollars que vous empochez... Encore mieux que dans *Qui veut gagner des millions ?*. C'est pas beau ça !

Tout en chiffres
- 300 bâtiments
- 7 niveaux d'expérience
- 6 SEAL

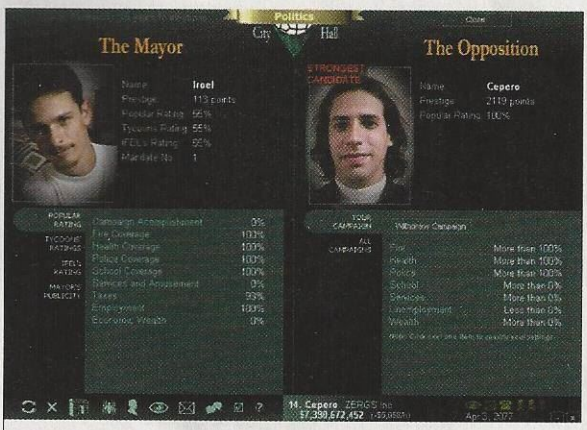
Version testée
- bêta
- quelques *bugs* graphiques et indisponibilité temporaire des serveurs

Adresse Internet
www.starpeace.net

Après être passé maître dans l'art de faire des simulations économiques, voilà que nos petits Français s'attaquent au monde du jeu massivement Multijoueur en important leur savoir aux univers persistants. Devenez un magnat de l'industrie ou des médias, un ponte de l'immobilier sans scrupules, puis tournez-vous vers la politique et devenez le maire de votre ville ou même le président de la planète.

ON A BESOIN DE VOUS ! Adhérez à un SEAL lorsque vous créez votre compagnie.

RÉSIDENCES Les emplacements sur lesquels vous pouvez construire apparaissent avec une petite icône.



VOTEZ POUR MOI ! Lors d'une élection, vous pouvez voter pour le maire de votre choix, au vu de ce qu'il a fait pour votre ville.

La colonisation

Le premier pas est bien sûr de choisir la planète que vous allez coloniser... Afin de ne pas faire d'erreur, on vous octroie un visa touriste qui vous permet de prospecter les planètes. Dès que vous avez trouvé celle qui paraît être la plus propice à votre future entreprise, vous changez de visa et optez pour celui d'entrepreneur. Toutes les options s'ouvrent

ÉDIFICES Voici l'interface lorsque vous désirez construire un type de bâtiment en particulier...

Q&R

DENIS BOURDAIN
Responsable des GM

Quelle est la meilleure méga-corporation ?
Cela dépend de ce que vous voulez faire et de votre stratégie.
Bien qu'elles offrent des technologies presque similaires, il y a beaucoup de différences entre elles. Trouver celle qui vous convient le mieux à un moment donné est un élément-clé du jeu.

Quels sont les bâtiments disponibles au début ?
Pour commencer, vous avez le siège social de la compagnie qui doit être construit pour pouvoir accéder à d'autres bâtiments. Vous pouvez créer d'autres sièges et, de là, commencer votre compagnie.

Peut-on construire où l'on veut ?
C'est le maire qui décide. C'est comme dans la vie, vous devez avoir une licence pour construire sur une propriété.
Le maire a établi un plan d'urbanisme. Si vous n'êtes pas d'accord, gagnez les élections !

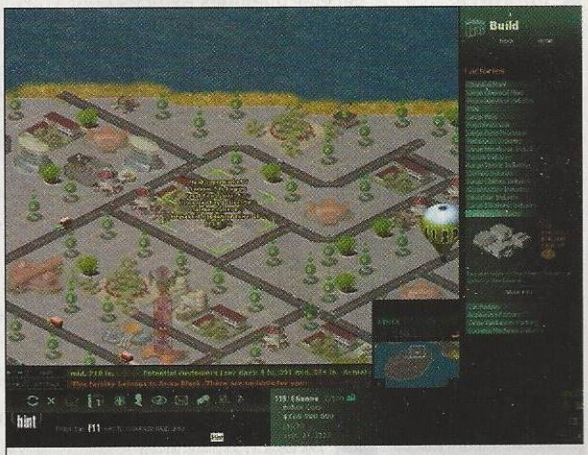
alors à vous et vous pouvez commencer à vous impliquer dans la communauté Starpeace.

Tout d'abord, il vous faut sélectionner l'orientation que vous désirez prendre, en choisissant de vous affilier à un SEAL, parmi les six disponibles. Pour faire simple, un SEAL est une méga-corporation qui a ses propres designs de bâtiments et spécialités technologiques. Cela va de la chimie à l'industrie de vêtements en passant par la nourriture et tous les autres domaines économiques qui vous viennent à l'esprit (juridique, média, etc.). Ensuite, vous vous établissez sur la planète et entamez la création de vos structures. Rien de bien nouveau en ce qui concerne le principe de construction et de recherche, mis à part le fait que le nombre d'options proposées, par rapport à un jeu de gestion traditionnel, est décuplé. En effet, il existe plus de 300 bâtiments, et il faudra vous armer de patience et d'argent si vous voulez en explorer un maximum.

L'expansion

Mais le but principal de Starpeace est avant tout de vous faire communiquer avec les joueurs qui, comme vous, tentent de

QUE DE CHOIX ! De nombreuses technologies s'offrent à vous. Mais il vaut mieux se spécialiser dans une industrie plutôt que de s'éparpiller.



LE LABO EN FOLIE Avant de construire ce type de bâtiment, il faut rechercher Machinerie dans votre siège industriel.

OPINION

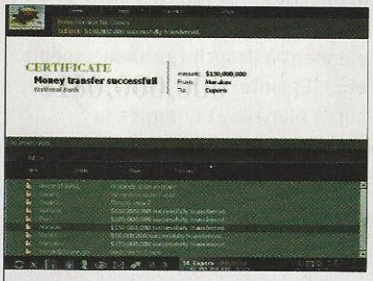
LOÏC

N'étant pas un adepte des simulations économiques, je dois avouer que j'ai été séduit par le concept de Starpeace. Pas tant par le côté brut du jeu, à savoir la gestion, mais plus par le côté participation à une vie sociale virtuelle où vous pouvez prendre des décisions qui, à terme, changeront l'univers de jeu. Y a pas à dire, dès qu'on joue à plusieurs, on s'épanouit.

VILLE HOMOGÈNE Avec le nombre de designs disponibles, on peut avoir des villes au look totalement unique.

s'imposer. La partie amusante réside donc dans les échanges commerciaux avec les autres et tout ce que ça implique : alliances ou intimidations commerciales. Tout est prévu pour que vous ne soyez pas obligé de rester connecté en permanence si vous voulez interagir avec le monde. Pour cela, vous disposez d'un e-mail intégré au jeu, un peu à la manière d'un Outlook Express (d'ailleurs toute l'interface Starpeace est basée sur le navigateur Explorer de Microsoft), ainsi que du journal de votre ville afin de vous tenir au courant de ce qui s'y passe (et pourquoi pas y déceler quelques astuces dont vous pourrez tirer profit). Et puis, si pour l'instant, tout ne se résume qu'à une activité économique, vous pourrez bientôt vous spécialiser dans le crime organisé. Car tout finit par devenir un enjeu politique. Les joueurs peuvent occuper le rôle de maire, de président de la planète ou les postes de ministres en se faisant élire par les autres joueurs. Ils possèdent alors le droit, entre autres, de définir les plans d'occupation (industrielle, commerciale, résidentielle, etc.) des sols de la municipalité ou de la planète. Un sacré pouvoir ! Mais avant d'en arriver là, vous devez achever des niveaux d'expérience (apprenti, entrepreneur, etc.) et amasser des points de prestige en faisant de bonnes actions pour vos concitoyens.

Les joueurs peuvent occuper le rôle de maire, de président de la planète ou les postes de ministres.



VOUS AVEZ UN MESSAGE Un système d'e-mail est inclus dans Starpeace.

Le pouvoir

Starpeace, c'est, en résumé, une course au pouvoir où chacun de vos opposants vous attend au tournant. Faites une erreur de jugement et vous allez la payer très cher. Mais c'est aussi un jeu de gestion à grande échelle qui tiendra en haleine les amoureux du genre. Il va de soi qu'il n'est à recommander qu'aux inconditionnels de Sim City, ce qui finalement représente une partie importante de la communauté des gamers. Alors, vous laisserez-vous corrompre par le pouvoir ou resterez-vous un homme honnête et digne de confiance ? ■

- Loïc Claveau

Le verdict — Starpeace

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (Éditeur)
166 MHz & 32 Mo
RECOMMANDÉ (Éditeur)
233 MHz & 64 Mo
RECOMMANDÉ (Games.Net)
233 MHz & 64 Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais/français
QUALITÉ DE CONNEXION MINI.
ping : 200 ms paquet lost : 0 %
QUALITÉ DE CONNEXION MAXI.
ping : 40 ms paquet lost : 0 %
SERVEUR
canadien

GRAPHISMES
■ Pour un jeu de gestion, le graphisme, mis à part quelques textures sympa, n'est pas franchement extraordinaire.
0 5 10 — 12

AUDIO
■ Une petite musique de fond vous accompagne tout au long du jeu mais vous pouvez aussi écouter vos MP3 en jouant.
0 5 10 — 12

PRISE EN MAIN
■ Un jeu de gestion n'est jamais facile à prendre en main. Avec toutes les possibilités proposées, les débuts ne sont pas aisés.
0 5 10 — 11

POUR : Le côté « échanges avec les autres ». On se prendrait même pour un véritable homme d'affaires. Le premier simulateur de gouvernement on-line.

CONTRE : La complexité du jeu. Tellement riche que certains se sentiront débordés.

EN DEUX MOTS...
Starpeace, c'est Sim City à la sauce univers persistant. Il a toutes les qualités d'un jeu de gestion avec, en plus, l'interaction entre des milliers de joueurs.

14/20

Everquest Scars of Velious

Conte d'hiver

Tout le monde en parlait depuis un moment... un nouveau continent rempli de trésors, les joueurs n'attendaient plus que ça, lassés d'avoir fait les zones de Kunark de long en large. Alors, quoi de neuf dans cette seconde extension pour Everquest ?

Si Ruins of Kunark avait apporté un vrai changement, en implémentant, entre autres, les Iksar, une nouvelle race jouable et la possibilité pour le joueur de monter du niveau 50 à 60, il n'en va pas de même pour Scars of Velious. Certes, il apporte lui aussi une palette de nouveautés mais rien de bien radical. Je dirais même que ça ressemble plus à une opération « Sortons un add-on tant qu'Everquest marche bien et les joueurs se sentiront obligés de l'acheter ». Et vous savez quoi ?

VILLE DE GÉANTS La ville de Kael Drakkel est l'habitat des deux factions de géants qui peuplent Velious : les Storm Giants et les Frost Giants.

Infos
- ÉDITEUR **Ubi Soft**
- DÉVELOPPEUR **Verant Interactive**
- GENRE **jeu de rôle on-line**
- JOUEUR(S) **2 000 par serveur**
- PUBLIC **tous**
- PRIX **env. 150 F**

Tout en chiffres
- 19 zones
- 4 factions
- 2 nouveaux dieux

Version testée
- finale
- quelques bugs au niveau du gameplay

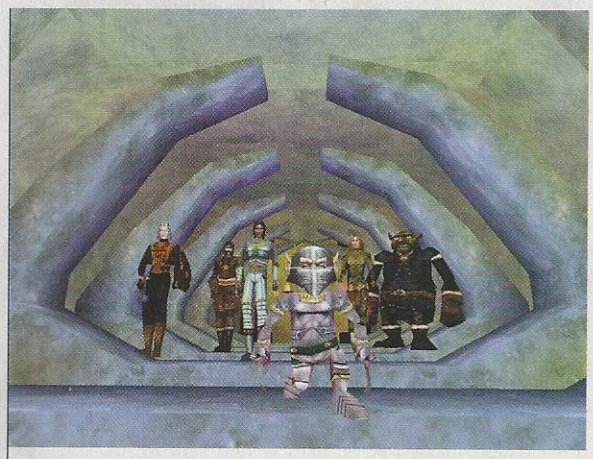
Adresse Internet
www.everquest.com

Verant a choisi de rajouter deux disciplines pour les personnages de niveau inférieur à 50.

Ils avaient 100 % raison. Mais il faut dire qu'ils ont fait le nécessaire pour que vous vous sentiez l'obligation de vous le procurer.

Opération commerciale

Un exemple ? Les disciplines, autrement dit les pouvoirs spéciaux dont sont dotés les combattants (guerrier, moine, paladin, etc.). Avec Ruins of Kunark, ces derniers avaient accès à ces disciplines à raison d'une par niveau en général, à partir du 51 jusqu'au 60. Mais voilà, Scars of Velious ne permettant pas aux joueurs de progresser dans l'échelle d'expérience, Verant a choisi de rajouter deux disciplines pour les personnages inférieurs à 50 (niveaux 30 et 40) : celle du Résistant et du Sans-peur, qui permettent, pour la première, d'augmenter de +3 à +10 (au 50e niveau) toutes les résistances du joueur pendant cinq minute et pour la seconde, de l'immuniser contre tous les types de sorts entraînant la Peur, et ce pendant 11 secondes. Inutile de dire à quel point elles peuvent devenir utiles lors de raids sur les gros boss de zones. À cela, ils ont ajouté des disciplines pour les



HAUT EN COULEUR Voici un petit aperçu des nouveaux designs d'armures provenant de Scars of Velious.

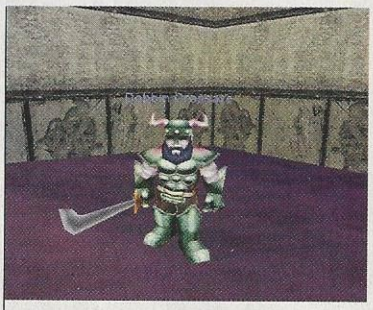
joueurs de niveau supérieur pour des classes qui n'y avaient pas droit avec Kunark, à l'instar du Paladin qui se voit doté de la spécialité Holy Forge au niveau 55 et Sanctification au niveau 60. Du coup, si vous ne possédez pas cette extension, vous n'avez pas les mêmes chances que les autres, que ce soit sur le vieux continent ou sur Kunark.

Six nouveaux aspects d'armures pour rendre votre avatar un peu plus unique.

Trève de bavardage, considérons que vous avez tous acquis votre Velious et découvrons donc les blanches merveilles de ce nouveau continent. Dix-neuf nouvelles zones s'ouvrent à vous avec deux principaux thèmes : la glace et la croissance. De nature opposée, elles se partagent le continent en couvrant son paysage de montagnes glacées et de sols privés de toute vie ou au contraire, de forêts luxuriantes où la vie abonde. Toutefois, la donne est assez inégale puisque la glace colonise les trois quarts de Velious, celle-ci représentant, d'après les légendes, le souffle du dragon Veeshan, dieu parmi les dieux.

Parmi les dieux

En parlant de dieux d'ailleurs, Scars of Velious abrite les plans d'existence de deux des démiurges du panthéon d'Everquest. Tunare, la Mère de Tous, protectrice de la Nature dont le fief est le plan de la Croissance (Growth) et Bristlebane, le roi des voleurs, résidant dans le plan de la Fourberie (Mischief). Enfin, cela n'est pour le moment que théorique, car niveau pratique, seul le plan de Tunare est actif, celui de Bristlebane n'étant pas encore disponible pour les aventuriers, ce que Verant s'est bien gardé de révéler pendant l'écoulement des stocks de l'extension pour ensuite annoncer : « Les habitants du plan de la Fourberie vous feront savoir lorsqu'ils seront prêts. » Heureusement, le plan de la Croissance est deux à trois fois plus grand que ses précédents



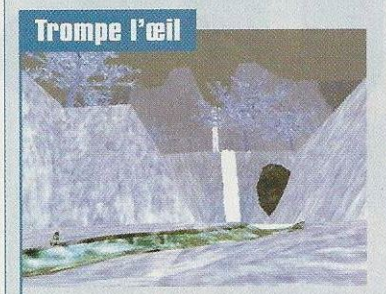
PEAU BLEUE La race naine des Coldain habite une cité nommée Thurgadin.

ET UN DE PLUS ! Encore un dragon, au souffle de feu cette fois, portant le doux nom de Mazi.

La ville cachée de Thurgadin

Cette ville est le dernier refuge des nains de glace, un peuple traqué mais fier. C'est pourquoi ils gardent jalousement le secret de son emplacement. Saurez-vous la découvrir ? À présent, oui, grâce à nos précieuses indications ! Suivez le guide !

Trompe l'œil



De loin, comment se douter qu'un chemin tout tracé mène directement à la cité ? Surtout lorsqu'il est fait d'eau. Il faut parfois être très observateur et ne pas avoir peur de se mouiller !

Chute d'eau

La rivière vous conduit près d'une cascade assez bruyante. Il est bien connu qu'un passage se trouve toujours derrière. Il faudra donc se lancer, seul ou avec ses amis. Attention aux gardiens !

Cachette

Et effectivement, la ville de Thurgadin commence ici. Deux gardes sont en faction en permanence, histoire de décourager les importuns. Il faudra faire ami-ami ou bien être très puissant.

ILS SONT PARMI NOUS Il existe une foule de différents dragons dans Velious, et presque tous aussi dangereux les uns que les autres.

PETIT MAIS COSTAUD Ce Thifling Focuser possède près de 1,5 million de points de vie.

homologues, ce qui permet de contenir simultanément un grand nombre de joueurs.

Sang neuf

Pour en revenir aux zones communes, elles aussi ont vu leur surface doublée par rapport à celles de Kunark, qui étaient déjà immenses. Le résultat est que vous passez dix minutes pour traverser une seule zone, ce qui finit par être énervant pour n'importe qui, voire un enfer pour les personnages incapables de se « binder » (fixer le point de réapparition lorsque vous mourez) à volonté.

Enfin, au milieu de ces gênes et imperfections, Verant a quand même fait l'effort de créer des sorts, des monstres, des donjons au design soigné et surtout six nouveaux aspects d'armures pour rendre votre avatar un peu plus unique. Côté confort de jeu, c'est une toute nouvelle interface qui vous attend puisque, désormais, vous n'avez plus à changer de fenêtre pour accéder à votre inventaire. Il apparaît en surimpression et en transparence sur votre écran de jeu.

Bref, avec l'élan Scars of Velious, Everquest semble s'acheminer vers une amélioration qui aurait pu et dû être présente depuis longtemps déjà ; alors serait-ce la concurrence imminente qui a poussé Verant à réagir ? Toujours est-il que si vous êtes toujours un fan d'Everquest, vous ne pourrez pas résister à la tentation de vous le procurer. ■

- Loïc Claveau

OPINION

LOÏC

Scars of Velious, c'est beau, les monstres sont un peu plus détaillés et le système des trois factions opposées apporte un peu plus d'intérêt au jeu. Mais cela reste encore trop limité à mon goût. Enfin, si vous êtes un joueur d'Everquest, acheter son add-on va de soi. Mais ne vous attendez pas à autre chose qu'une extension purement géographique.

Velious abrite les plans d'existence de deux des démiurges du panthéon d'Everquest.

Le verdict — Everquest : Scars of Velious

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
MINIMUM (ÉDITEUR)	166 MHz & 32 Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)	200 MHz & 64 Mo
RECOMMANDÉ (GAMES.NET)	4050 MHz & 128 Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE	Câble
LANGUAGE USUEL	anglais
QUALITÉ DE CONNEXION MINI.	ping : 250 ms paquet lost : 20%
QUALITÉ DE CONNEXION MAXI.	ping : 100 ms paquet lost : 0%
SERVEUR	américain

GRAPHISMES

■ Ah les graphismes ! C'est bien sûr le point fort d'Everquest... C'est très beau et bien diversifié.

0 5 10 15 — **17**

AUDIO

■ Les jeux on-line n'ont pas vraiment d'ambiance sonore. Celui-ci ne fait pas exception à la règle.

0 5 — **10**

PRISE EN MAIN

■ N'étant qu'un add-on, si vous l'avez, c'est que vous savez déjà jouer à Everquest. La prise en main n'est donc plus utile.

0 5 10 — **15**

POUR : Le côté esthétique du jeu. Et puis, bien sûr, toujours le côté « rencontre d'autres personnes » auquel on devient vite accro.

CONTRE : Pas trop de nouveautés pour cette extension. On reste un peu sur notre faim. On aurait surtout aimé pouvoir augmenter de niveau.

EN DEUX MOTS...

Scars of Velious n'est qu'une extension de type territorial, qui a certes des qualités mais qui n'est pas très novatrice par rapport à Kunark en terme de gameplay.

13/20

Serious Sam

Et action rime avec addiction

Éditeur Take 2 **Développeur** Croteam **Genre** quake-like **Type** réseau **Capacité serveur** 16 **Prix** env. 200 F

Vous trouvez Counter-Strike beaucoup trop subtil avec ces histoires d'otages et de travail en équipe ? Les quelques (relatives) finesses de Tournament fatiguent votre seul et unique neurone ? Quake vous semble un peu trop mou et gentillet ? Une seule solution s'offre à vous : Serious Sam !

Tout en chiffres
- 15 skins
- 10 armes
- 4 joueurs en écran splitté
- 3 modes Multijoueur

Version testée
- bêta anglaise instable
- nombreux problèmes au lancement

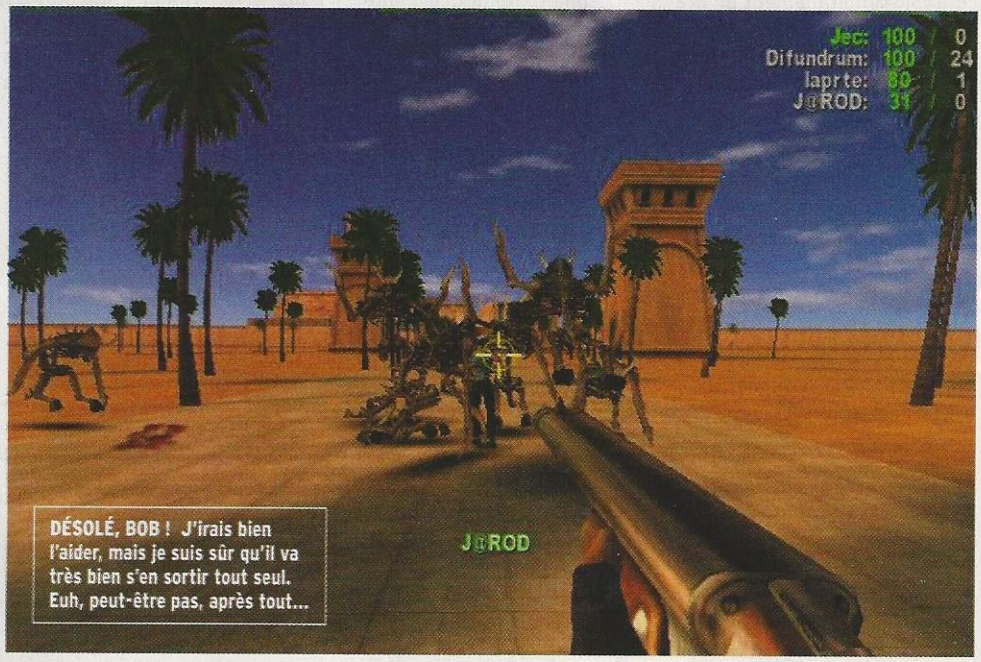
Adresse Internet
www.croteam.com/

BORN KILLERS Le travail en équipe est indispensable en mode Coopératif.

Oubliez tout ce que vous connaissez des shoots 3D d'aujourd'hui et souvenez-vous du premier âge, de Doom et de Duke. Un âge où le malheureux joueur, perdu dans un labyrinthe, se faisait attaquer toutes les dix secondes par des hordes de créatures que le fusil à pompe dudit joueur explosait. Half-Life a mis fin à cette époque car il a démontré qu'un quake-like pouvait proposer un scénario avec des rebondissements et un univers cohérent. Même les futurs Duke Nukem Forever et Doom 3 renieront leurs origines en refusant de limiter le gameplay à une suite de salles remplies de monstres. Une véritable trahison pour les fans de la première heure !

Serious Sam se targue de réunir le meilleur de Duke et de Doom, en proposant des niveaux bourrés d'action survoltée. Pas d'inquiétude cependant : le moteur de Serious Sam (le Serious Engine) est tout récent et fonctionne très bien. Non content de gérer de grands espaces ouverts et des tonnes d'ennemis à l'écran, il propose une pléthore d'effets spéciaux à découvrir dans la galerie proposée au début du jeu. Dès la première partie en

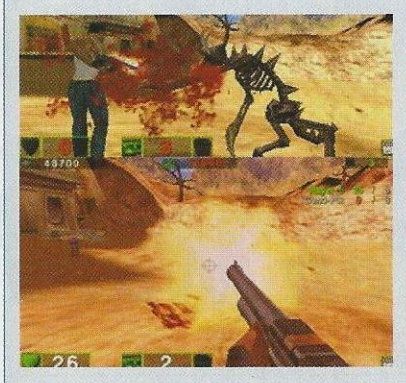
GOOD BOY ! Comme d'hab', l'effet du fusil à pompe est réjouissant.



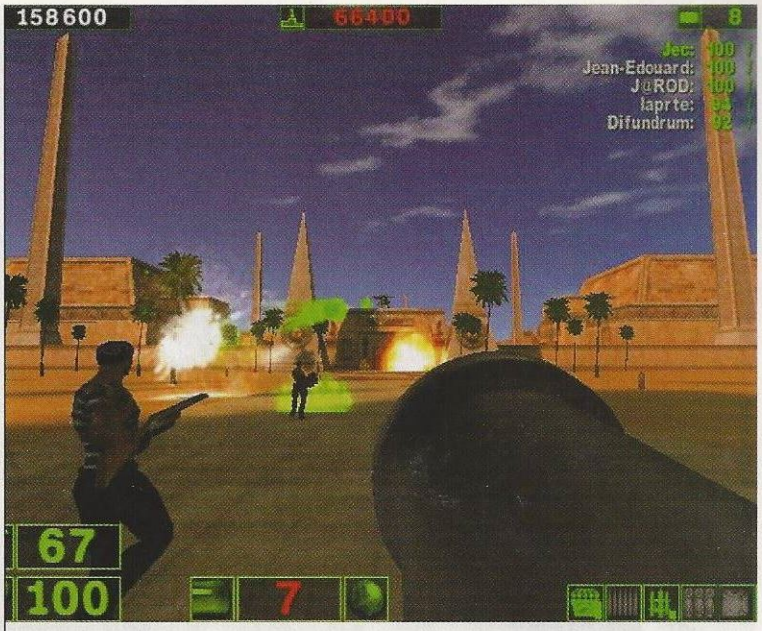
DÉSOLÉ, BOB ! J'irais bien l'aider, mais je suis sûr qu'il va très bien s'en sortir tout seul. Euh, peut-être pas, après tout...

Un PC pour deux, ou trois...

ET MÊME PLUS ! Jouer à quatre avec un seul PC, c'est possible !



Grâce à Serious Sam, plus besoin de monter un improbable réseau ou d'avoir une facture de téléphone faramineuse pour jouer à plusieurs ! En effet, vous avez la possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs en écran splitté. Ainsi, vous pouvez progresser dans la campagne Solo à plusieurs, ce qui est toujours très agréable. Par contre, attention à bien vous partager le clavier, la souris et le joystick, histoire de ne pas contrôler en même temps votre personnage et celui des autres joueurs !



GROS CALIBRE Ce canon tire un énorme boulet qui rebondit partout avant d'exploser. Si vous en lancez plusieurs, vous allez tuer tout ce qui traîne...

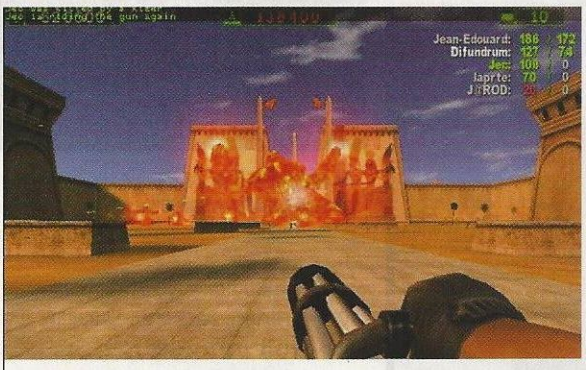
Multi, votre petit cœur de Doom-addict bondira de joie : les armes sont soit basiques et jouissives (comme le fusil à pompe à double canon), soit totalement délirantes (le canon qui tire des boulets explosifs reste mon préféré). Les adversaires giclent à dix mètres dès qu'ils se font exploser à bout portant, ou bien sont obligés de fuir pour ne pas succomber ! Mais le meilleur reste à venir : le retour du mode Coopératif !

La boucherie à plusieurs

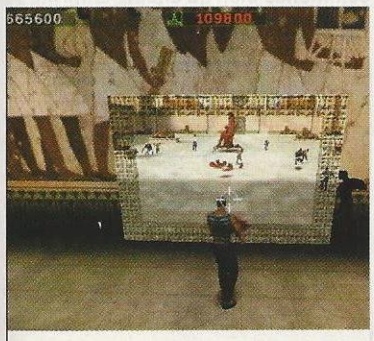
Même si Serious Sam propose plusieurs modes de match à mort (notamment en équipe) tout à fait acceptables, mais sans génie particulier, c'est surtout le mode Coopératif (la campagne Solo à plusieurs contre les monstres), que Half-Life avait injustement mis à la casse, qui est à l'honneur ici. Nul besoin d'expérience ou de tactique : on fonce dans le tas avec ses potes en dessoudant au fusil à pompe des hordes d'ennemis qui vous réduisent en bouillie s'ils ont l'occasion de vous atteindre. C'est le chaos le plus total, tout le monde essaye de s'en sortir en faisant des strafes de folie pour éviter les taureaux mutants et autres kamikazes décapités qui leur foncent dessus. Bref, on s'éclate et on se fait éclater dans la joie et la bonne humeur. Aucun problème de maniabilité ou d'affichage ; on sent que l'équipe de développement a voulu optimiser son jeu au maximum.

À partir de là, deux réactions possibles : soit vous retournez sur Counter-Strike, écœuré par un gameplay complètement primitif, soit vous exultez réellement et vous risquez fort de passer votre prochaine centaine d'heures de jeu sur Serious Sam, à étriper vos amis. Quoi qu'il en soit, vu son succès aux États-Unis, et bien qu'un éditeur de niveaux soit présent, un deuxième épisode est déjà en route ! Serious Sam et sa communauté croissante de joueurs « bourrins » (dans le bon sens du terme) ont encore de bien beaux jours de carnage devant eux ! Appréciez ou souffrez ! ■

- Gary Laporte



SÉRIEUX PROBLÈME Ce monstre gigantesque et très résistant se divise en plusieurs petites créatures, une fois blessé.



STARGATE Vous pourrez rejoindre les joueurs enfermés grâce à un portail.

Le verdict — Serious Sam

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
AMD K6-3 400 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
AMD Athlon 500 MHz & **128** Mo
RECOMMANDÉ (GAMES.NET)
PIII 500 MHz & **128** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 200 ms - paquet lost : 0 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 80 ms - paquet lost : 0 %
SERVEUR
variable

GRAPHISMES

■ Des décors et des effets spéciaux très réussis. L'animation des personnages est un peu hachée, mais rien de rédhibitoire.

0 5 10 **14**

AUDIO

■ Les bruitages sont pour la plupart bien choisis (ah, le kamikaze sans tête !) et les musiques collent bien à l'action.

0 5 10 **14**

PRISE EN MAIN

■ La prise en main est très rapide, mais il se produit parfois des problèmes de connexion difficiles à résoudre.

0 5 10 15 **16**

POUR : L'humour décalé du soft. Une action survoltée. Ambiance très réussie. Le retour du génial mode Coopératif.

CONTRE : Gameplay limité. Ennemis agressifs mais demeurés. Niveaux plutôt courts (mais bourrés à craquer d'ennemis !).

EN DEUX MOTS...

Si vous voulez vous défouler un bon coup, Serious Sam est parfait. Par contre, on peut se demander s'il ne finira pas par lasser. Mais à 200 francs, c'est une bonne affaire !

15/20

Les Trois Royaumes

Chinoiseries en Multi

Éditeur Eidos **Développeur** Overmax Studios **Genre** stratégie temps réel **Type** réseau **Capacité serveur** 8 **Prix** env. 350F

La stratégie en 2D n'est pas morte, et sur le Net encore moins ! Alors que les plus coquets ne jurent plus que par Sacrifice, les clones d'Age of Empires résistent encore et toujours ! En attendant un prochain test Multi de Cossacks, Les Trois Royaumes va pouvoir combler vos nuits blanches !

BONNE GESTION Pour une partie en Multi, deux femmes, avec leurs cinq paysans chacune, suffisent amplement.

Vous pensiez être las à jamais des tas de petits bonshommes format fourmi qui s'étripent pour vos beaux yeux et votre plus grande gloire ? Après avoir fait la fortune de votre agence Télécom à grands coups d'Age of Kings, vous vous étiez juré de ne jamais recommencer ? J'ai une mauvaise nouvelle pour vous. Et, ce coup-ci, pas la peine d'essayer d'accuser l'ogre capitaliste de Seattle et ses campagnes marketing à plusieurs millions de dollars ! L'attaque vient d'Orient et prouve en un seul coup que le péril jaune n'est pas mort, loin s'en faut !

Tout en chiffres

- 100 upgrades
- 32 cartes Multi
- 21 bâtiments

Version testée

- bêta-test internationale
- impossible de connecter une version française et une version anglaise !

Adresse Internet

www.eidos.com/portal/fateofthedragon/

Mode « mélégicide »

Si vous avez lu le *Gen4 PC* d'avril, vous savez déjà tout le bien que nous pensons de Trois Royaumes en Solo : bonne intelligence artificielle, gestion passionnante et originale, campagnes bien fichues – un must pour les fans du genre. Eh bien le mode Multi n'a rien à envier à son grand frère. Pourtant, il n'a a priori rien de surprenant ni de très original. Une seule option de jeu tout d'abord, mais qui mélange un peu les modes Mêlée et Régicide. Explication. Dans Les Trois Royaumes, pour remporter la victoire, il ne suffit pas de mettre sur pied les troupes les plus puissantes et les plus nombreuses avant de foncer à l'attaque pour remporter la victoire – même si cela a bien sûr son importance.

Tout d'abord, et on a envie d'embrasser les développeurs du jeu (enfin presque, quoi...) d'avoir eu une telle idée, le rush est totalement impossible : chaque joueur commence bien au chaud, enfermé derrière d'épaisses murailles,

CENTAURES Oubliez les fantassins : la cavalerie jouit d'une supériorité écrasante – surtout pour ce qui est des archers !

REPOS DU GUERRIER Pensez à emporter de quoi dresser des camps.

L'ART DE LA GUERRE La meilleure tactique pour réussir un siège : faites abattre les portes par vos catapultes pendant que vos archers montés vont nettoyer les remparts.

murailles impossibles à franchir sans un armement sévère et surtout très long à développer. Donc, possesseurs de modem s'abstenir, les parties de Trois Royaumes sont forcément assez longues – une demi-heure étant le strict minimum. Il faut commencer par mettre votre juge à l'abri dans le tribunal (indispensable), créer un maximum de paysans, en envoyer un construire les premiers bâtiments nécessaires et au moins six autres couper du bois – la ressource la plus importante et la plus vite consommée en début de partie.

École militaire

Dès que possible, juste après les fermes et l'atelier, construisez une académie et faites-y les quatre upgrades militaires (ceux que vous voulez) qui vous permettront de créer hallebardiers et archers. Placez ces derniers sur les murailles et commencez à former vos troupes. Les machines de guerre sont indispensables pour pénétrer dans les fortifications ennemies : le but du jeu n'est en effet pas de tout détruire mais de vous emparer du tribunal (équivalent chinois du City Hall) de l'ennemi, en tuant le magistrat pour qu'il ne puisse plus contre-attaquer. Cette tactique rappelle fortement le jeu de Go, dont raffolent les Chinois, et donne comme vainqueur celui qui sera le mieux préparé.

Comme vous l'avez vu plus haut, huit joueurs (dont autant d'ordinateurs) peuvent s'affronter dans Les Trois Royaumes. On ne vous recommande pas pour autant d'aller jusqu'à ce chiffre impressionnant, la situation devenant vite confuse avec 600 unités à l'écran ! La meilleure configuration pour ce jeu est plutôt le « deux contre deux », extrêmement bien adaptée à la prise d'une place forte : les portes abattues, l'un fonce vers le tribunal pendant que l'autre le couvre. Rien de révolutionnaire, donc, mais un bon coup de fraîcheur sur un genre, la stratégie « classique », qui commençait à s'encroûter sérieusement. ■

- Rémy Goavec

La meilleure config' pour ce jeu est plutôt le «deux contre deux».

Le verdict — Les trois Royaumes

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (ÉDITEUR)
P166 MHz & **32** Mo
RECOMMANDÉ (ÉDITEUR)
P233 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (GAMES.NET)
P350 MHz & **128** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
Câble ou ADSL
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 400 ms - paquet lost : 20 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 5 %
SERVEUR
mondial

GRAPHISMES

■ Classiques, inspirés d'Age of Empires mais pas désagréables. Seuls les myopes trouveront sans doute les unités un peu petites.

0 5 10 15 20 — **14**

AUDIO

■ Presque un plagiat d'Age of Empires au niveau sonore, Les Trois Royaumes sauve l'honneur avec des voix chinoises rigolotes.

0 5 10 15 20 — **13**

PRISE EN MAIN

■ L'interface est classique mais très bien faite. Au début, vous risquez toutefois de vous perdre dans les branches de l'arbre technologique.

0 5 10 15 20 — **12**

POUR : Rush impossible, conception originale, d'un classicisme efficace, très intéressant dans sa gestion des unités et la prise des villes.

CONTRE : Triste graphiquement, longues parties, un arbre technologique complexe.

EN DEUX MOTS...

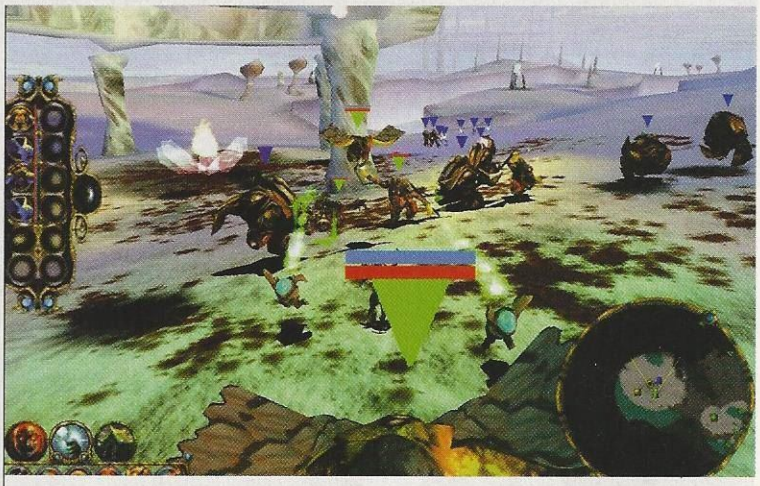
Non, ce titre n'a rien de révolutionnaire, pas plus en Multi qu'en Solo, mais il représente une bonne alternative, avant son mode de jeu différent et son refus du rush.

13/20

Sacrifice
Sur l'autel du Multi

Éditeur Virgin/Interplay **Développeur** Shiny **Genre** stratégie **Type** réseau **Capacité serveur** 4 joueurs **Prix** env. 370 F

Après avoir loyalement servi les dieux dans les missions Solo, il est temps de servir une cause beaucoup plus juste : la vôtre ! Sacrifice est non seulement un monument de la stratégie mais aussi un excellent jeu Multijoueur.



MEURS ! La désacralisation d'un autel adverse est un grand moment : plus la créature que vous sacrifiez est puissante, plus c'est rapide !

Avec cinq dieux, plus de cinquante créatures et des sorts à gogo, on pouvait craindre le pire en Multijoueur... Eh bien nous avions tort ! L'équipe de Shiny est parvenue à parfaitement équilibrer son jeu et à ne léser personne. Cela signifie en gros que l'on peut gagner en théorie avec n'importe quel dieu, à condition de jouer dans son esprit et de maximiser les capacités qui lui sont propres.

Inutile par exemple de foncer tête baissée au combat avec les armées de Perséphone sans avoir immobilisé ses adversaires dans les vignes, lancé un bouclier protecteur sur tout le monde et tenté de charmer la plus puissante créature adverse. En combat brut contre Pyro, il est évident que Perséphone ne tient pas deux minutes. À chaque joueur donc de découvrir les avantages et défauts des différents dieux et de faire son choix. Il faut juste savoir que les débutants se tourneront plus facilement vers Pyro, qui propose une force de frappe conséquente grâce à des sorts offensifs puissants (dragons et boules de feu, volcans, etc.) et à des créatures rapides.

James peut également être un bon choix : ses créatures sont résistantes et ses sorts, plutôt dangereux (comme l'explosion bovine !). Les adeptes de la magie noire pourront quant à eux servir Charnel qui dispose de sorts destructeurs qui consistent, pour la plupart, à infliger des dégâts directs et indirects. Pour des assauts menés avec plus de subtilité, optez pour Perséphone ou Stratos, qui ne sont pas extrêmement efficaces au combat sans une petite préparation et qui ont surtout des sorts très variés.

Le sacrifice du printemps

Sacrifice étant riche en stratégies et en possibilités, les trois uniques modes Multi se révèlent suffisants surtout le mode Skirmish, du Deathmatch chacun pour soi ou en équipes : simple et efficace. On peut également lutter pour la

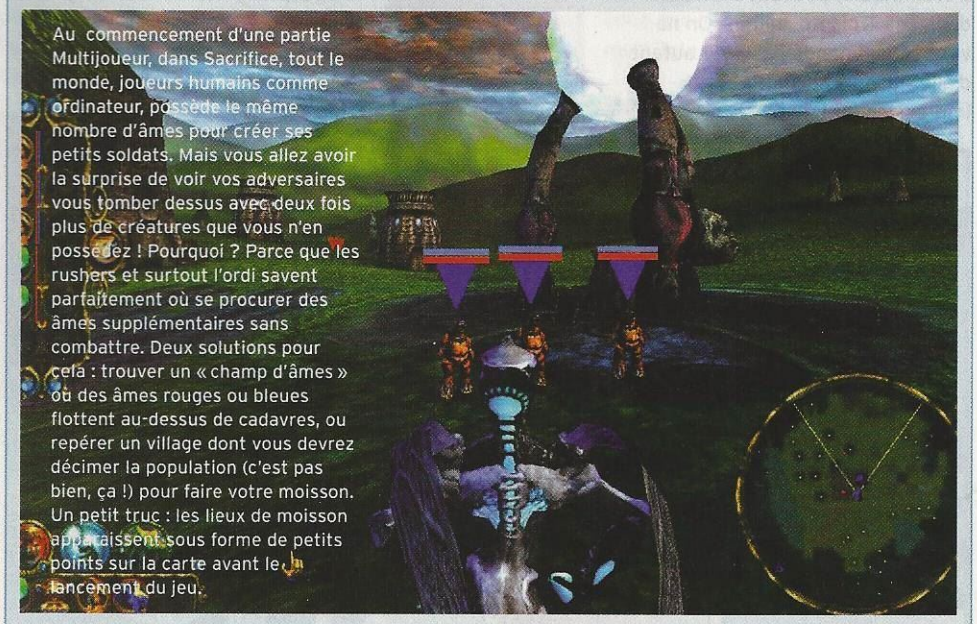
Tout en chiffres
- 50 créatures
- 45 sorts
- 13 magiciens
- 5 dieux

Version testée
- finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet
www.sacrifice.net

Votre âme nous intéresse...

ALLELUIA Dans Sacrifice, en Multi plus encore qu'en Solo, la collecte des âmes est le nerf de la guerre.



Au commencement d'une partie Multijoueur, dans Sacrifice, tout le monde, joueurs humains comme ordinateur, possède le même nombre d'âmes pour créer ses petits soldats. Mais vous allez avoir la surprise de voir vos adversaires vous tomber dessus avec deux fois plus de créatures que vous n'en possédez ! Pourquoi ? Parce que les rushers et surtout l'ordi savent parfaitement où se procurer des âmes supplémentaires sans combattre. Deux solutions pour cela : trouver un « champ d'âmes » où des âmes rouges ou bleues flottent au-dessus de cadavres, ou repérer un village dont vous devrez décimer la population (c'est pas bien, ça !) pour faire votre moisson. Un petit truc : les lieux de moisson apparaissent sous forme de petits points sur la carte avant le lancement du jeu.

DUO En équipe, mieux vaut organiser des attaques groupées avec son acolyte.

MANALITH Pensez à multipliez les manalith pour favoriser votre mana.

conquête d'un certain nombre de Manaliths ou pour la collecte d'un nombre d'âmes donnés.
Des challenges différents qui exigent des techniques de jeu particulières et adaptées.

S'il manque un ou plusieurs joueurs dans la partie, il est toujours possible de le remplacer par l'ordinateur, qui se révèle d'un niveau plus qu'acceptable, même s'il a tendance à tricher. Il connaît effectivement la carte par cœur et foncera immédiatement vers les âmes à collecter ou les paysans à massacrer. Ensuite, il se développera rapidement et sera incontrôlable s'il parvient à prendre l'avantage sur un joueur.

Besoin de trois mains

Pour gagner, il y a quelques impératifs : jouer au raccourci-clavier (on gagne de précieuses secondes), placer des gardiens sur son autel et certains Manaliths (il faut trois créatures pour venir à bout d'un seul gardien) et ne pas hésiter à utiliser le curseur pour identifier l'adversaire. Même si vous êtes très éloigné d'un ennemi, le curseur vous informera du type de monstre sur lequel vous pointez (seul autre moyen d'espionner l'adversaire : le sort « forme éthérée »). Ensuite, la constitution de groupes est obligatoire (classez vos unités : celles qui combattent à distance, au corps à corps, monstres du même type, etc.) pour pouvoir entre autres utiliser les sorts. Évidemment, il ne faut pas lambiner et être rapide : le sort de vitesse est justement là pour ça ! N'hésitez pas à le lancer sur les « doctors » pour qu'ils ramènent les âmes plus vite à votre autel. Si l'ennemi vole vos âmes, essayez de tuer ses doctors, vos créatures ressusciteront immédiatement.

ASSAUT ! Les attaques à distance permettent de ne pas s'engager de front dans le combat.

Pour gagner à Sacrifice, c'est simple, il faut être multitâche et penser à tout. Le fun des parties, la violence des affrontements et le déroulement des assauts rappelleront probablement de bons souvenirs aux amateurs de Warcraft II. On pense effectivement souvent au hit de Blizzard, surtout lorsque les créatures lancent des phrases débiles lorsqu'on les sélectionne.

Un sans-faute pour ce formidable jeu de stratégie en 3D, surtout qu'une interface pour se connecter aux parties Internet est incluse directement dans le jeu. Et comme l'éditeur de cartes est simple à prendre en main et riche en possibilités, nul doute que la durée de vie Multi soit assurée. ■

- L.-S. Rodriguez et R. Goavec

Le verdict — Sacrifice

SPÉCIFICATIONS

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
MINIMUM (Éditeur)
PII-300 MHz & **16** Mo
RECOMMANDÉ (Éditeur)
PII-450 MHz & **64** Mo
RECOMMANDÉ (Games.Net)
PII-500 MHz & **128** Mo
CONNEXION RECOMMANDÉE
56 Ko
LANGUAGE USUEL
anglais
CONNEXION ACCEPTABLE
ping : 200 ms - paquet lost : 20 %
CONNEXION IDÉALE
ping : 100 ms - paquet lost : 5 %
SERVEUR
américain/européen

GRAPHISMES

■ Les graphismes, les effets de lumières, les animations des multiples monstres, tout cela force le respect. GeForce recommandée cependant.

0 5 10 15 **18**

AUDIO

■ Des voix fun, une sonorisation sans faille et la plus belle musique de jeu de cette année. Peut-on décemment se plaindre ?

0 5 10 15 **18**

PRISE EN MAIN

■ Créer des parties est d'une simplicité enfantine, en LAN comme sur le Net, mais la nature des cartes n'est pas assez détaillée.

0 5 10 **13**

POUR : Les belles cartes, les multiples possibilités stratégiques, l'équilibre des forces en présence, l'interface, les raccourcis-clavier, une bonne connexion.

CONTRE : Un jeu pas simple à prendre en main, des combats parfois fouillis.

EN DEUX MOTS...

C'est assurément la référence actuelle de la stratégie temps réel à plusieurs. Ça vaut vraiment le coup de s'y mettre ! N'ayez pas peur de la complexité du jeu.

17/20

PÉRIL ROUGE Les plus fortiches pourront lancer Volcan : ça va chauffer !

Runaway Train

La ligne verte

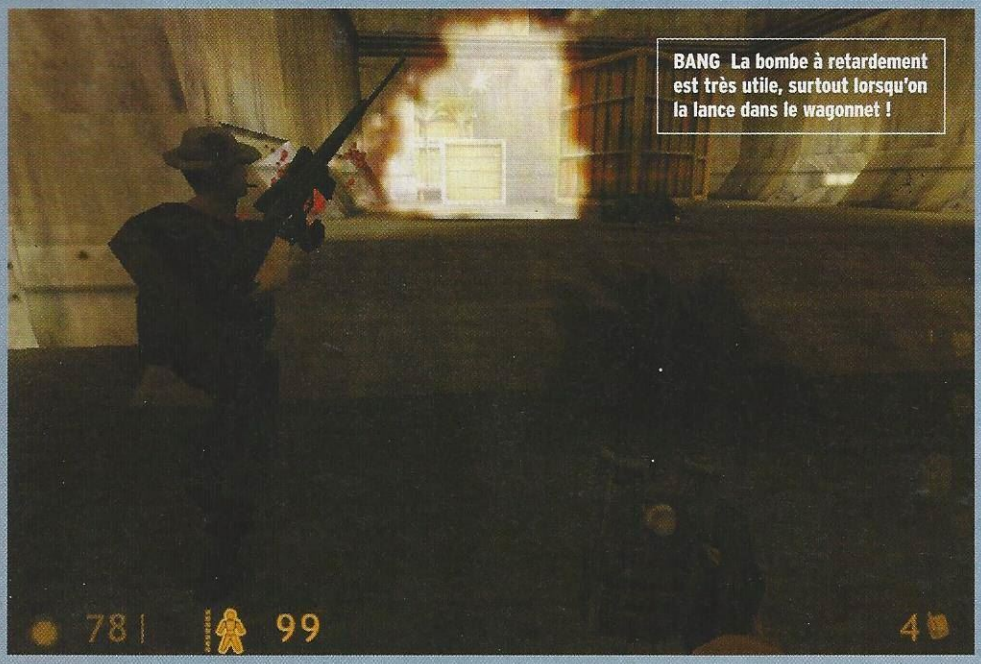
Il y a des gens qui ont toujours trouvé que Half-Life et ses mods manquaient cruellement de petits trains. Alors ils en ont créé un totalement consacré au chemin de fer ! Si vous avez horreur de voyager seul, invitez vos amis pour une promenade ferroviaire plutôt marrante.

COCHON PENDU Le grappin permet de s'accrocher au plafond ou sous les ponts pour sauter dans le train. Idéal aussi pour se placer en embuscade dans des endroits inattendus.

L'enjeu de Runaway Train, un mod pour Half-Life, est simple : chaque carte comporte un circuit en boucle sur lequel peut tourner un petit wagonnet pouvant embarquer des passagers. Pour marquer des points, le seul moyen est de faire des tours complets de circuits. Ce serait très simple si on était tout seul mais comme c'est toujours plus drôle à plusieurs, il y a de grandes chances pour que vos camarades tentent de vous piquer la place ! Et le problème, c'est que les concepteurs de ce mod ont pensé à tout puisqu'un arsenal, des mines et un gadget sont mis à disposition des joueurs pour leur faciliter la tâche.

Pour tendre des embuscades, on peut utiliser un grappin, comme dans Quake II !

Si on retrouve quelques armes de Half-Life (le bazooka, le pistolet mitrailleur ou les mines), on découvre aussi, éberlué, une brochette d'engins assez débiles : un lance-briques (oui, qui projette de vraies briques), un pistolet à fléchettes (chpoooongggg !), un maillet (!) ou un canon à air (destiné à faire dégager votre adversaire du wagonnet). Mais surtout, pour pouvoir tendre des embuscades, on peut utiliser un grappin, comme dans Quake II ! Il va de soi que les Spiderman en herbe s'en donnent à cœur joie et que l'on trouve sans cesse des cochons pendus au plafond ou des types accrochés aux ponts !



BANG La bombe à retardement est très utile, surtout lorsqu'on la lance dans le wagonnet !

Le train explosera trois fois

On imagine vite quel genre d'ambiance peut régner dans un mod aussi stupide ! Et on est loin de la réalité ! Car une partie de Runaway Train ressemble à du *Benny Hill* mâtiné de *Bip-bip et le Coyote* pour les embuscades ! Le wagonnet pouvant tourner effectivement vraiment très vite, on est obligé de se mettre en position et d'attendre

ON STEACK HACHÉ ? Bizarrement, lorsqu'on s'accroche aux murs en hauteur, on passe plus inaperçu !

sa cible, ou de sauter directement dans le wagonnet pour faire dégager le conducteur ! Problème : les autres joueurs cherchent à faire de même et lorsqu'on ne bouge pas assez, on se retrouve vite avec une brique sur la tête !

Cheminots marteaux

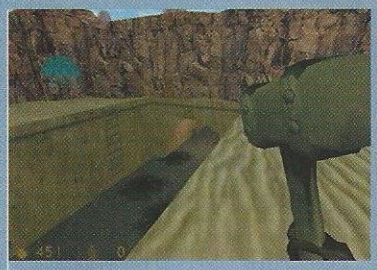
Côté technique, on peut constater que les dix cartes incluses peuvent accueillir de deux à dix joueurs environ. Notons que deux petites cartes sont excellentes à trois ou quatre, assurant d'excellents fous rires. En plus, les quatre concepteurs assurent un petit suivi en proposant régulièrement de nouvelles cartes sur leur site officiel (www.contaminated.net/rat), ainsi que de nouvelles versions de leur mod, corrigeant telle chose, ajoutant telle autre...

Il va de soi que Runaway Train ne prétend par rivaliser avec des ténors comme Counter-Strike ou Frontline Force : il assure juste une bonne tranche de rigolade de quelques heures avant de se remettre aux choses sérieuses. De ce côté-là, l'objectif est largement atteint car se disputer pour la conduite d'un petit train donne lieu à des situations rocambolesques, contrairement à d'autres mods délirants mais lassants, comme Yoda ou Arg. Alors pour que le fun soit maximum, fixez une limite de temps au serveur et jouez par équipes.

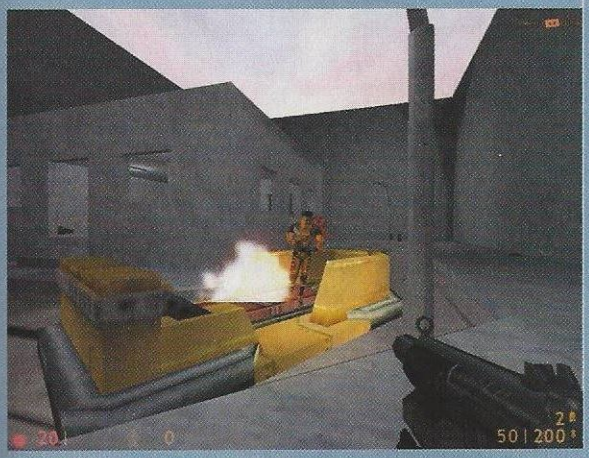
Au niveau des armes, elles varient selon les niveaux mais on peut conseiller le fusil à pompe issu de Counter, bien dévastateur, et le lance-briques, vraiment délirant. L'utilisation du grappin est quant à elle indispensable pour surprendre ses adversaires et faire flipper tout le monde. Bref, au milieu de la jungle des mods, Runaway Train, même s'il n'est malheureusement pas très joué sur le Net, peut faire sensation lors de votre prochaine nuit réseau entre potes. Pensez-y ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

Une partie de Runaway Train ressemble à du « Benny Hill » matinée de « Bip-bip et le coyote ».



COMPLÈTEMENT MARTEAU Le maillet est une arme absurde mais tue en deux coups.



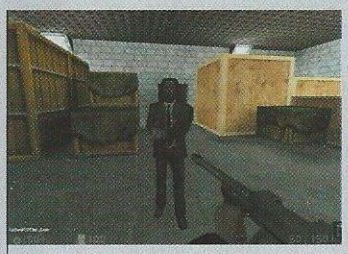
VITESSE MAXIMUM Lorsque le wagon est lancé à grande vitesse, il devient hasardeux de toucher.

Des mods...

Ils ne sont pas forcément aussi travaillés qu'un Counter-Strike mais varient les plaisirs .

VISITE DE COURTOISIE L'Araignée en visite dans la bonne ville de Gotham.

Battle of The Millenium
Voici un mod français (oui ma bonne dame !) qui s'avère particulièrement original et fun à jouer. Le principe reste du Deathmatch basique mais les personnages sont des super-héros au sens large du terme. On trouve ainsi Superman, Spiderman, Spawn, Sangoku (Dragon Ball), Megaman (des jeux console) et Batman 2000 (de la nouvelle série sur Canal+). Tous disposent d'armes et de pouvoirs propres, fidèles aux BD, jeux et dessins animés : vol, kameha, téléportation, invisibilité, vision laser, souffle glacé, jets de toile, batarang, etc., rien ne manque. Le résultat graphique s'avère des plus convaincants (malgré quelques cartes hideuses) et les fans seront aux anges. On regrettera cependant que les héros ne soient pas tous égaux en terme de puissance.
www.botm.fr.st/



À LA COOL Parmi les skins, on trouve le Travolta made in *Pulp Fiction*.

Gangsta Wars
S'il y a bien une période de violence et de meurtres à tout-va, c'est celle de la prohibition. La preuve avec ce mod qui a bénéficié d'un gros travail. Il offre quatre types de jeux : Deathmatch simple, Last Man Standing avec choix des armes, Deathmatch où il existe un objet unique (mallette) permettant de regagner de la vie et surtout le mode Protect the Don, dans lequel chaque équipe doit à la fois protéger son boss et assassiner celui du gang adverse. Les cartes sont plutôt sympa, les skins amusantes et il y a 23 armes différentes pour déterminer une fois pour toutes qui est le Parrain. À essayer.
www.gangstawars.reloadnet.com/

Maps Quake III

Enfin du Quake intelligent ?

Quoi de neuf depuis le dernier numéro ? Pas beaucoup de nouveaux mods en fait, mais on remarque surtout l'émergence d'Urban Terror : ce mod qui, il y a encore peu de temps, était problématique à installer, est devenu une référence. Et pour ceux qui détestent Quake III, Invasion risque de les convaincre !

Des mods à essayer

Dans la jungle des mods, quakequakequake.com a procédé à un excellent travail de tri ; voici, entre autres, ce que vous y trouverez.

Atomic
Des railguns à trois faisceaux, des projectiles de plasmagun qui rebondissent, une gravité réduite, un joyeux foutoir pour les fanas du Deathmatch bête et méchant.

Rocket-X
Par les créateurs d'Atomic. Les armes fonctionnent toutes différemment, on commence avec plus de vie... Une variation pas très originale, mais à essayer.

Prisoners of War
Un jailbreak très classique avec quelques serveurs sur le Web. Quelques cartes plutôt bien faites, mais l'intérêt baisse beaucoup trop rapidement. À tester tout de même.

INVASION Vous avez beau être beaucoup plus armé que lui, croiser un alien n'est jamais rassurant !

Urban Terror est plus ou moins basé sur Counter-Strike, opposant terroristes et antiterroristes dans des maps urbaines.

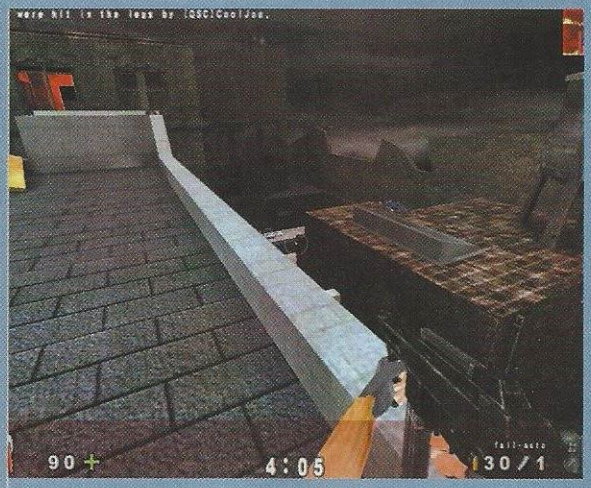
Les dieux de la mise à jour ont dû se pencher sur le cas Urban Terror. Ce mod, plus ou moins basé sur Counter-Strike, oppose terroristes et antiterroristes dans des maps urbaines. Rien que ça, ça fait du bien, tant le « Quaker » moyen est lassé de l'ambiance médiévale fantastique du dernier produit de John Carmack. C'est sur le site officiel **www.urbanterror.net** que l'on trouvera tout le nécessaire.

Plusieurs modes sont disponibles : Deathmatch (je te tue, tu me tues, nous « respawnons »), Team Deathmatch (nous vous tuons, vous nous tuez, tout le monde « respawne »), Survivor (je suis le seul survivant d'un massacre organisé, et j'ai gagné) et Team Survivor (si je survis, mon équipe gagne).

Urban Terror fait du bien. Les cartes sont grandes, belles, et très détaillées. Les dégâts sont

DES SKINS TRÈS RÉUSSIES Bye bye Counter-Strike ! Les skins d'Urban Terror sont très détaillées : merci Quake III !

localisés, les armes sont bien fichues, bref, c'est du travail de pro. Un petit regret cependant, il faut souvent choisir l'arme que l'on aura au prochain tour alors que l'on est encore vivant... Ce petit problème sera certainement corrigé sur une prochaine version. Seul vrai reproche, les maps sont généralement un peu trop sombres, et on a des fois un peu de mal à différencier les adversaires... Dans un tout autre genre : Invasion, téléchargeable sur **quakequakequake.com/q3amods.htm**. Comme Urban Terror, il nous libère des châteaux et des jumping-maps pour nous entraîner dans un univers de science-fiction des plus réussis. Dans des décors apocalyptiques s'affrontent marines et aliens et, comme ils n'ont toujours pas appris à cohabiter et que les sermons de Ripley n'ont pas suffi, les humains n'ont qu'une envie : piquer l'œuf des bébêtes à sang vert. Ici, les marines sont suréquipés. De la mitraillette au lance-flammes, tout y est. Les aliens, eux, sont plus que dépourvus : avec leurs petites

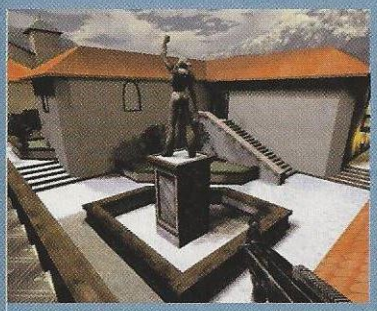


DÉGÂTS LOCALISÉS Dans Urban Terror, si vous saignez trop, il faudra vous soigner pour arrêter l'hémorragie.

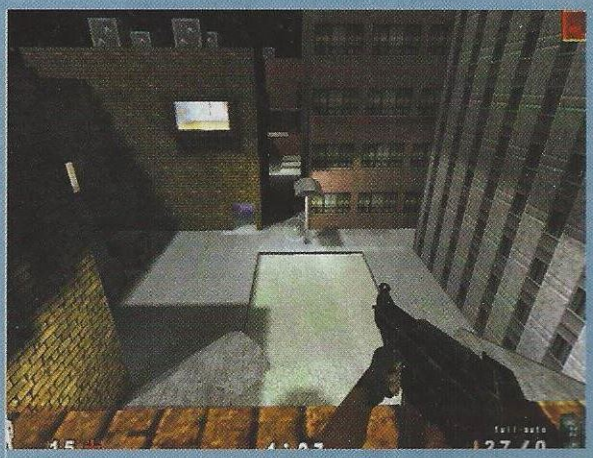
grigriffes, ils ne vont pas faire beaucoup de mal. En revanche, ils ressuscitent instantanément.

Invasion est donc un mod qui arrive à équilibrer les deux camps d'une façon originale : surarmé mais mortel, ou faible mais immortel (ou presque). Les parties sont assez endiablées et surtout, les maps sont très réussies. De même, les graphistes ont inséré une série de détails qui permettent de creuser encore un peu l'atmosphère : costumes des marines suspendus derrière des baies vitrées, bornes d'arcade, design futuriste des objets, portes qui ne s'ouvrent qu'à moitié, etc. De plus, une certaine race d'aliens, particulièrement faibles, se déplacent très vite et possèdent un champ de vision très large. Si une sensation de mal au cœur n'est pas impossible, l'effet visuel est saisissant et retranscrit parfaitement les meilleurs moments du film. L'installation est simple, même si une fois de plus, on sera privé de fichier .exe. Encore un peu jeune, on ne trouve quasiment pas de serveurs sur le Net. Conseil : entreprenez un travail de lavage de cerveau intense auprès de vos proches qui détestent Quake III, et lancez une petite partie, comme ça pour voir. Ils devraient être convaincus assez rapidement... ■

- Thomas Diouf



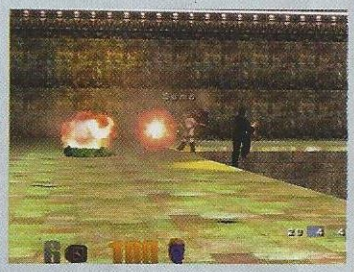
URBAN TERROR Ce Mod « à la Counter » nous sort enfin des châteaux humides.



LES JOIES DU SNIPE... ne seront pas pour vous : certains serveurs d'Urban Terror vous « kickent » après dix secondes d'immobilité.

Des mods... (suite)

Weapons Factory Arena
Ce classique des jeux Multijoueur a été adopté sur le Net. Le système de jeu, encore un Capture the Flag, n'est pas très nouveau, mais les serveurs sont nombreux et peuplés.



Half Dead
100 Mo, 14 maps, de nouvelles skins et une nouvelle arme, c'est le contenu de ce pack qui égale sans problème Quake III en mode Solo.
À télécharger IM-PÉ-RA-TI-VE-MENT.

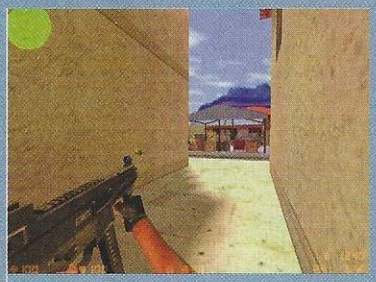
Counter Strike 1.0

Fini l'entraînement

Il n'y a que deux raisons pour ne pas aimer Counter-Strike. Primo, ne pas avoir le Net, ce qui est inquiétant pour un lecteur de *Games.net*. Secundo, n'y avoir jamais joué. Si c'est votre cas, la sortie de cette version finale, mais non définitive, est le moment ou jamais de s'y essayer.

Et cela tombe plutôt bien puisque outre le patch présent sur le Net, cette version 1.0 est désormais disponible en magasin pour un prix modeste. L'intérêt est de permettre à un joueur lambda de s'essayer aux joies de Counter-Strike sans devoir préalablement se procurer Half-Life, le moteur de ce dernier étant intégré à la version 1.0 commerciale. Alors, quels changements apporte cette version officielle ? Eh bien tout d'abord, ce n'est pas Gooseman (le créateur de Counter-Strike) qui s'en est chargé mais l'équipe de Valve Software. De fait, on note pas mal de modifications d'ordre technique qui n'ont pas toutes fait l'unanimité au sein de la communauté des joueurs.

Commençons par ce qui met tout le monde d'accord : les skins des personnages. Celles-ci sont extrêmement fines et détaillées (les veines saillantes sur les bras de Gorilla Warface par exemple). L'aspect arrondi des corps est encore plus prononcé et surtout, les surfaces ne s'enchevêtrent quasiment plus. Lorsqu'un personnage regarde autour de lui, les textures s'étirent et se déforment, comme si le corps était constitué d'un bloc.



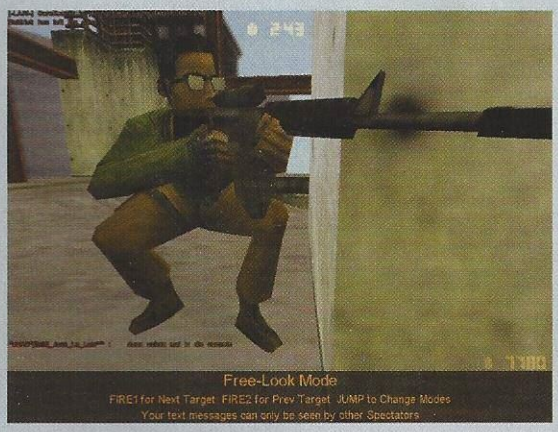
FAUT PAS GÂCHER L'UMP 45 fait mal mais il ne contient que 25 balles.

Tout nouveau, tout beau

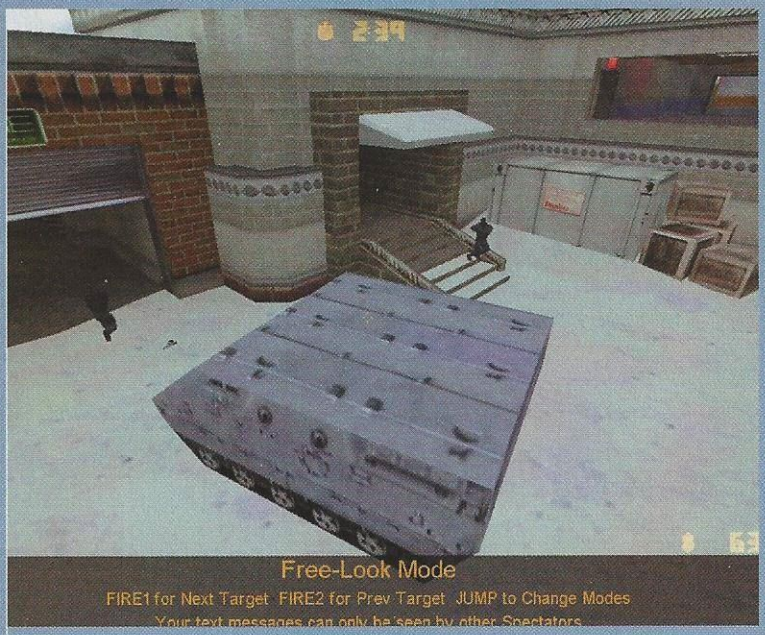
Par contre, les avis sont bien plus mitigés concernant les animations. On retrouve celles de Team Fortress Classic. L'aspect positif, c'est que les mouvements sont plus coulés et souples.

Envers et Counter tout

VERSION 1,1 Une mise à jour plutôt festive pour Counter-Strike



Alors que la version 1.0 devait être la dernière, une nouvelle mise à jour propose aux fans du célèbre jeu d'équipe de s'entretuer sur cinq nouvelles cartes. Parmi elles, deux des plus célèbres ont été déclinées : de_inferno a un petit côté Italy avec son petit village et ses points de snipe, quant à de_dust2, c'est la suite de la carte star de_dust : un must ! Les trois autres ne sont pas en reste, notamment de_vertigo, qui se déroule dans une tour, sur deux niveaux. Mais ce n'est pas tout puisque les textures des personnages ont gagné en définition et que des aberrations ont été corrigées comme la balle d'Artic Gun qui n'est plus mortelle dans les jambes. Quant à l'animation de nage, plus réaliste, au viseur de snipe ou aux cheats, tout cela a aussi été travaillé. Bref, foncez, c'est de la bonne !



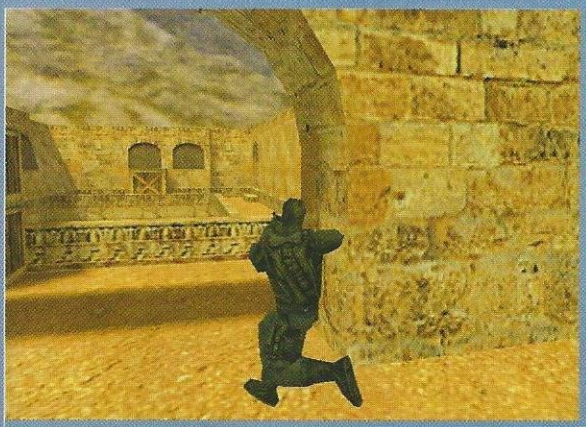
VOUS ME RECONNAISSEZ ? Non ! C'est normal, la carte Office bénéficie de nouvelles textures intérieures, de passages inédits et de portes à sens unique.

GAME OVER De nouvelles animations illustrent la mort des personnages.

SOUS LE SOLEIL EXACTEMENT Les reflets sur les verres du masque du SAS manifestent le souci du détail porté aux skins.

Il y a même de nouvelles routines de mort qui accentuent le réalisme. Le point négatif, c'est que certains personnages ont une démarche parfois un peu bizarre, rappelant immanquablement tata Simone se trémoussant sur *La Danse des Canards*.

Sur le plan de la jouabilité, on notera l'apparition de trois armes inédites. Le Five Seven, un pistolet parfaitement inutile, l'UMP 45 qui se rapproche du fameux MP 5 mais dont le calibre .45 s'avère bien plus puissant pour un poids inférieur. Quant au SIG SG 550, il s'agit d'un fusil de sniper (deux niveaux de zoom) relativement performant et surtout, disposant d'une cadence supérieure à celle du H&K G3. Par contre, le recul est plus significatif. Bref, rien de vraiment révolutionnaire. Autre grosse déception : les cartes. Si certaines ont bénéficié d'un ravalement de façade appréciable et de quelques aménagements architecturaux (notamment CS_Office) qui modifient l'approche tactique, on déplore simplement l'absence de nouvelles maps.



DANS LA PEAU Malgré sa posture tordue, ce personnage ne souffre d'aucun enchevêtrement de textures. Lara, prends-en de la graine !

Version professionnelle ?

En terme d'ouverture, on appréciera que les skins de personnages et d'armes créées par les joueurs soient toujours utilisables. Cependant, la compatibilité avec certains petits logiciels (je pense particulièrement à PingTool) n'est pas optimale et les temps de connexion sont plus longs (bonjour le precaching).

Au final, même si Counter-Strike demeure une bombe ludique, la version 1.0 déçoit. On attendait de cette édition professionnelle de réelles améliorations : des otages enfin dotés d'une intelligence artificielle digne de ce nom, des véhicules qui roulent au lieu de glisser ou de véritables bots dans le genre de Tournament, mais il n'en est rien. Il faut se contenter d'une update qui aurait pu s'appeler bêta 8.0. D'ailleurs, si l'on en croit les rumeurs, Gooseman, peu satisfait par le résultat, s'attèle déjà à une nouvelle version. ■

- Frédéric Dufresne

Le fric, c'est chic !

QUESTION D'ARGENT Connaissez-vous la valeur de vos actes d'héroïsme ou de vos erreurs ?

- **Sauver un otage :** 1 000 dollars pour vous et 150 pour vos équipiers (en fin de round).
- **Tuer un otage :** - 1 500 dollars pour vous.
- **Parler à un otage :** 150 dollars pour vous et 100 pour vos équipiers.
- **Tuer un adversaire :** 300 dollars pour vous.
- **Tuer un équipier :** - 3 300 dollars pour vous.
- **La bombe des Terroristes explose :** - 2 750 dollars par équipier.
- **La bombe est désamorcée par les Counters :** 2 750 dollars par équipier.
- **Victoire par élimination sur une carte de type bombe :** 2 500 dollars par équipier.
- **Victoire par élimination sur une carte de type otage :** 2 000 dollars par équipier.
- **Victoire par libération des otages :** 2 000 dollars par équipier plus les bonus suivants :
  Bonus par otage sauvé : 250 dollars par équipier.
  Bonus par otage survivant : 150 dollars par équipier.
- **Partie perdue :** 1 400 dollars par équipier.
- **Deux parties perdues d'affilée et au-delà :** 1 400 dollars + 500 dollars par round perdu (2 900 au maximum) par équipier.

MODS Tournament

Des bots et des mods...

L'adage bien connu « Vous jouez en réseau, prenez Quake III, vous jouez seul, jouez à Tournament » se vérifie une fois de plus. Rien qu'en faisant un tour sur www.planetunreal.com, on peut télécharger un nombre de mods impressionnant.

On y a joué...

On ne sait jamais trop sur quoi on va tomber quand on télécharge un mod. Ceux-là, on y a joué : n'hésitez pas.

■ Nom du mod : **Rocket Arena : UT**
■ Genre : **bourrinage en arène**
Le mod arena n'est plus tout jeune : de petites arènes, des équipes, et on se tire dessus à tout va. Bourrin à souhait ! Les maps ont souvent tendance à être simplistes, et il faut bien avouer qu'au jeu du Deathmatch bête et méchant, Quake III l'emporte largement. Ça se trouve sur **www.planetunreal.com/arena**

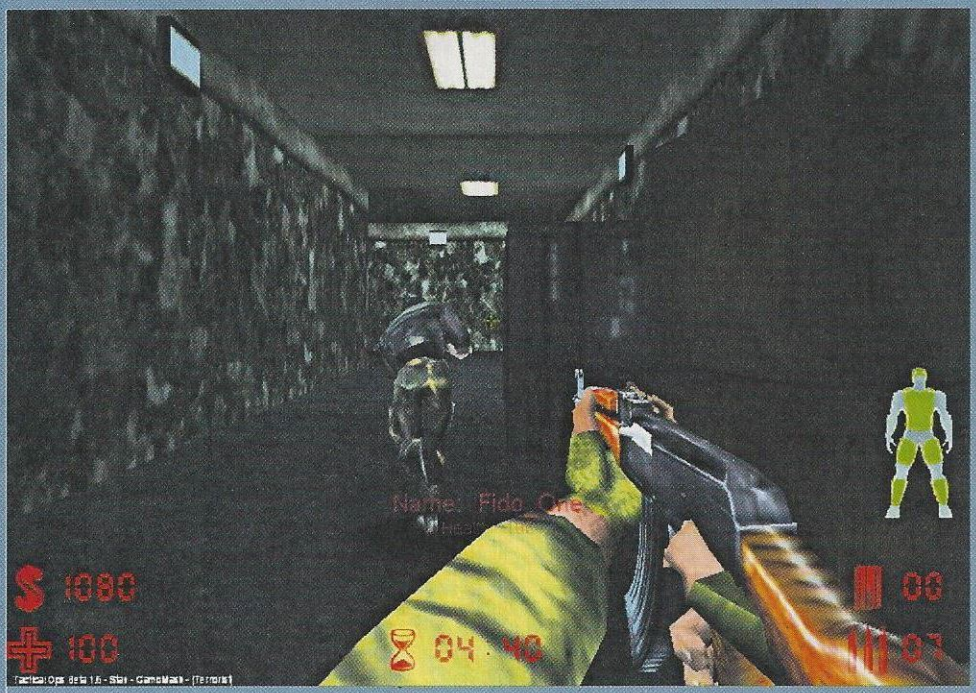
■ Nom du mod : **Strike Force**
■ Genre : **counter-like**
Si vous ne le connaissez pas, vous allez en entendre parler très bientôt. Actuellement à la version 1.55, le gameplay de Strike Force est excellent, et aussi fun que Tactical Ops. Comme Counter-Strike, une version commerciale devrait voir le jour dans le courant de l'été 2000 ; on vous en reparle sans faute en temps voulu. **www.planetunreal.com/strikeforce**

Avec ses bots hyper-intelligents, Tournament est le shoot idéal pour quiconque ne dispose pas d'accès à Internet à haut débit. Du coup, le public est théoriquement plus large, et les créateurs de mods s'en sont donné à cœur joie. Quelques-uns de ces mods se démarquent par leur qualité. C'est le cas de Unreal 4ever, que l'on peut télécharger sur **www.planetunreal.com/u4e.** Avec ses 28 Mo, ce n'est pas le plus lourd, mais le contenu est impressionnant. Ici, les créateurs semblent avoir eu l'ambition de nous recoller devant Tournament pendant des heures, en recréant tout ce qui nous avait plu dans le jeu d'origine.

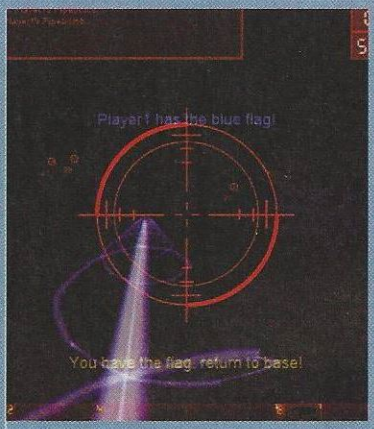
Avec Unreal 4ever, ls créatures semblent avoir eu l'ambition de nous recoller devant Tournament.

Le mod ajoute une dizaine de maps, toutes plus folles les unes que les autres. Futuriste, médiévale ou complètement zinzin, tout y passe. Il en est de même pour les armes que l'on peut collecter. On trouve ainsi des pistolets très réalistes, des fusils à pompe, des fusils mitrailleurs qui gèlent l'adversaire, des mines, des billes de poison, et des armes laser qui permettent de se miniaturiser... Les armes sont à l'honneur, et on met pas mal de temps à toutes les maîtriser. D'ailleurs, sur leur page Web, les créateurs recommandent de ne pas mettre toutes les armes à disposition dans une seule partie. Parfaitement jouable en Solo, on peut cependant trouver quelques

FAÇON STAR TREK Une arme pour les trekkies ! Très efficace et fun, elle grille littéralement vos adversaires. Les armes de Unreal 4ever sont particulièrement réussies et représentent le principal intérêt du mod.



UN BON VIEIL AK-47 Ça ne fait jamais de mal. Dans Tactical, on peut choisir ses armes, comme dans Counter. À noter : un excellent fusil de sniper, et une panoplie d'armes généralement très réussies.



TÉLÉGUIDÉ Cette arme vous permet de contrôler un missile en vue subjective.

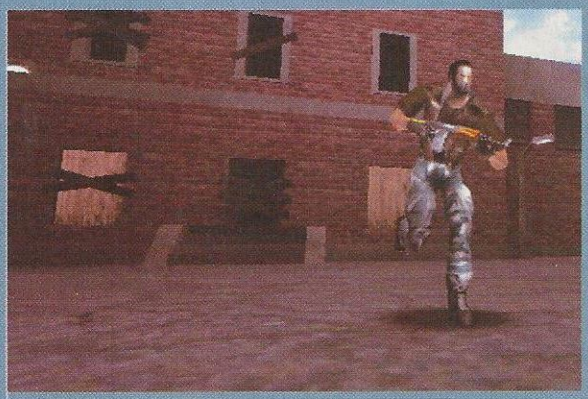
serveurs sur le Net, lorsqu'on se connecte à la bonne heure. Ne passez surtout pas à côté, le mot d'ordre étant la folie, les parties sont à la fois endiablées et parfois très loufoques (« Oh, non, je me suis encore fait tuer par un lilliputien ! »).

Des serveurs nombreux

Le second mod qui se démarque est Tactical Ops (**www.tactical-ops.net/**). C'est un clone d'un autre mod, super connu, mais conçu pour Half-Life. On choisit donc son camp, Terro ou Antiterro, on a de l'argent avec lequel on achète des armes de plus en plus puissantes, et on va sauver les otages. Par rapport à Counter-Strike (puisque c'est bien de ce mod qu'il s'agit, vous avez gagné un Nuts), Tactical Ops propose des maps beaucoup plus grandes et plus belles, grâce au moteur de Tournament. Les persos sont mieux définis, même si leur façon de courir est un peu bizarre : ils sont penchés en avant comme s'ils cherchaient leurs clés ! En Solo, le mod a ses forces et ses faiblesses. Ses forces, car on peut commander ses équipiers, en utilisant l'interface qui était déjà disponible dans Tournament. Ça sert pas mal, et on peut élaborer de petites tactiques. En revanche, dès que les Terroristes et les Antiterros se rencontrent, ça tourne au Deathmatch bête et très méchant. Sur le Web, les choses sont forcément différentes, et on a moins tendance à finir son ennemi au couteau. Des serveurs sont souvent disponibles, ça tombe bien. ■

- Thomas Diouf

« Oh, non ! Je me suis encore fait tuer par un lilliputien ! » Un joueur lors d'une partie d'Unreal 4ever.

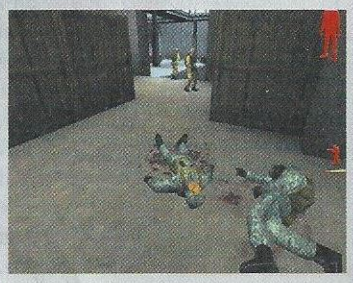


ENCORE MORT Comme dans Counter-Strike, une fois mort, vous regardez les autres jouer... Vive les fantômes...

... C'est bien aussi

■ Nom du mod : **Holy Wars**
■ Genre : **kill the saint !**
Très simple et très fun : le premier qui réussit à attraper l'auréole devient le saint. À partir de ce moment, il peut tuer tous les autres joueurs, qui lui courent après pour prendre sa place. Comme les joueurs, entre eux, ne peuvent pas se faire de mal, les coups fusent et le saint fait de son mieux pour éviter les tirs adverses. Facile à maitriser, et bien fun.
www.planetunreal.com/flatware/

■ Nom du mod : **Unreal Fortress**
■ Genre : **Fortress classique...**
Il aurait été étrange que le mod Fortress ne soit pas adapté pour Tournament. C'est donc chose faite, et c'est bien classique : des catégories différentes, des armes dans tous les sens, et toujours un drapeau à capturer. C'est pas mal mais pas excellent, Team Fortress étant, une nouvelle fois, beaucoup mieux. Les serveurs Web sont nombreux et peuplés. C'est sur :
www.unrealfortress.com



■ Nom du mod : **Infiltration**
■ Genre : **rogue-spear-like**
Un mod très réussi, inspiré de Rogue Spear. Ici, les programmeurs ont viré toutes les armes fantaisistes, pour créer une vraie sensation de réalisme. Son installation est malheureusement particulièrement capricieuse, et on ne trouve pas beaucoup de serveurs sur le Net. À jouer avec des bots, et de la patience, donc.
www.planetunreal.com/infiltration

NEVERWINTER NIGHTS Potentiellement le premier véritable jeu de rôle vidéo pouvant rivaliser avec le JDR papier.

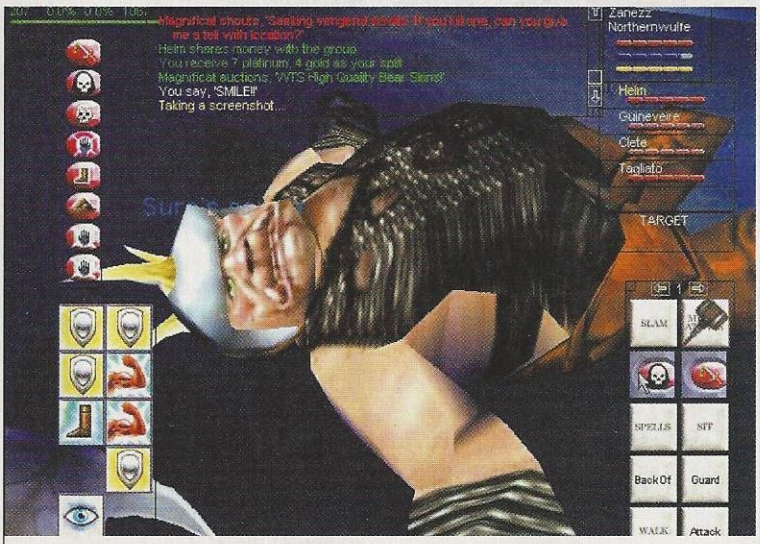
Mort Permanente

On ne vit que deux fois

Après le délicat sujet concernant le PvP, en voilà un autre qui va donner du fil à retordre aux développeurs. La mort permanente sera-t-elle implémentée dans les prochains jeux de rôle on-line ? Telle est la question.

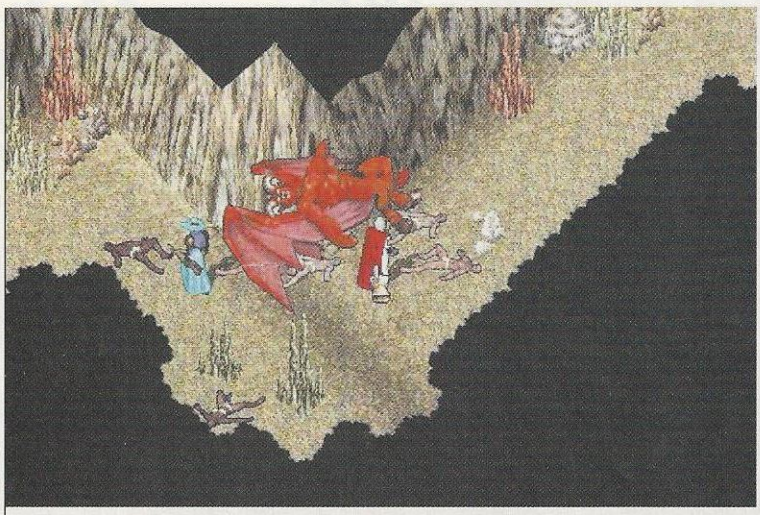
La majorité des joueurs on-line semble encore soutenir le « non » franc et massif concernant l'implémentation d'une mort permanente dans les jeux on-line, mais les mentalités évoluent et certains ont déjà affiché leur désir d'emprunter cette dangereuse voie. Mais avant tout, définissons le phénomène. La véritable mort permanente est le moment où votre personnage meurt dans le jeu et où le serveur l'efface totalement. Il n'existe plus et tout ce qui lui appartenait disparaît. Pour un jeu en Solo, ce n'est pas très grave, il suffit de recharger une sauvegarde pour remonter le temps, mais lorsque vous êtes sur un jeu on-line, pas question de sauvegardes. Il est assez facile d'imaginer les dégâts qu'une mort permanente pourrait causer si votre personnage en était victime après plus d'un an de jeu, par exemple. Croyez-vous qu'il vous serait facile de tout recommencer depuis le début ? Les implications seraient importantes, la plus désagréable étant l'impossibilité de jouer avec vos amis (niveaux d'expérience des personnages trop éloignés) qui, eux, ne sont pas morts. En effet, il est reconnu que l'effet communauté est le côté le plus « addictif » des univers persistants.

Il est assez facile d'imaginer les dégâts qu'une mort permanente pourrait causer si votre personnage en était victime après plus d'un an de jeu.



EVERQUEST Ce jeu ne supporte pas la mort permanente et tant mieux car sinon, il n'aurait plus un seul client vu le nombre de fois où l'on trépasse.

Mais quoi qu'il en soit, avant même de parler de l'effet d'une mort permanente, il s'agit de débattre de sa cause. Si le joueur meurt de façon normale, c'est-à-dire tué par un monstre, tout va bien, mais qu'advient-il lorsqu'il meurt



ULTIMA ONLINE C'est le premier jeu de massacre servant de référence pour les éditeurs voulant justifier leur choix de ne pas opter pour une mort permanente.

Dawn : l'extrême

MORT EN SURSIS La mort permanente dans Dawn est irrémédiable.

Dawn (www.glitchless.com) a opté pour une mort permanente définitive. Les développeurs partent du principe que, puisque leur jeu est basé sur un système de guerre, de diplomatie et de politique à grande échelle, il serait ridicule qu'un roi assassiné revienne sur son trône dix minutes plus tard, avec juste une légère perte de points d'expérience. Ce qui est défendable. D'un autre côté, en laissant une totale liberté aux joueurs quant à l'organisation de leur communauté au niveau justice, Dawn risque de s'attirer de gros problèmes à cause du jeu bourreau (PK)/victime, à l'instar d'Ultima Online.

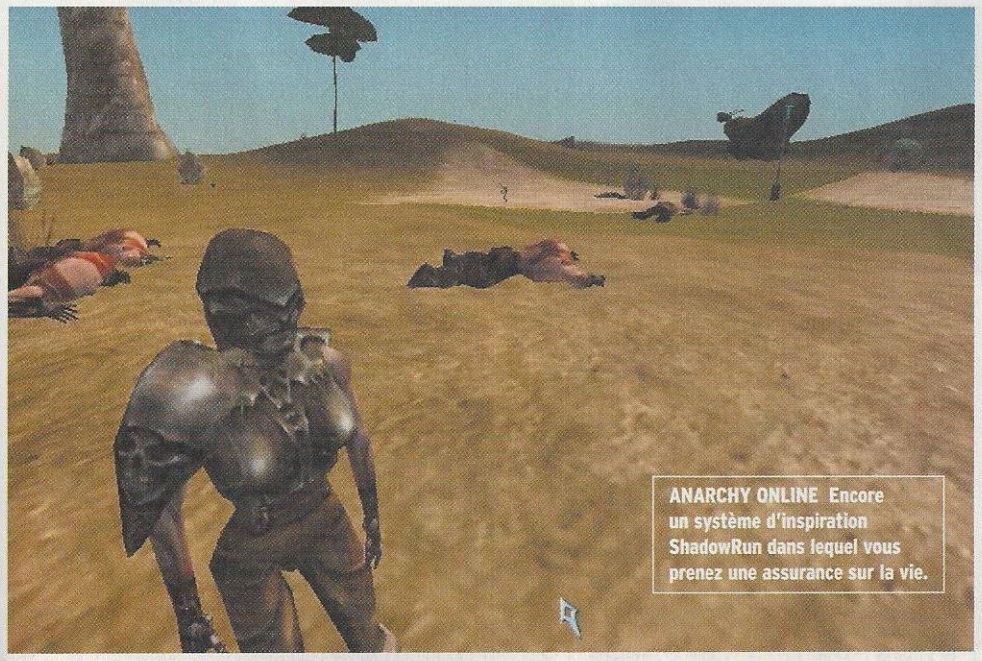
après avoir perdu sa connexion au Web par la faute du serveur ou de son fournisseur d'accès Internet (c'est beau de rêver à une stabilité parfaite du Net) ? Ou bien à cause d'un bug du système ?
Pensez-vous que le service clientèle se chargera de mener une enquête ? C'est très peu probable lorsqu'on sait qu'il part du principe que, par défaut, celui qui se plaint ment. Il n'y a qu'à voir la façon dont les maîtres de jeu d'Ultima Online et Everquest traitent les problèmes de leurs clients (« Désolés, nous ne pouvons pas vous aider. »), pour se rendre compte que les abus et les injustices auraient rapidement raison de la patience des joueurs. Et plutôt que de recommencer un personnage, ils se lanceraient dans un autre jeu. D'où un manque de rentabilité évident pour un produit qui base ses revenus sur un système d'abonnement mensuel.

La vision JDR

Pourtant, on voit une partie des gamers et des développeurs s'accrocher à la mort permanente, aspirant surtout à ce que le jeu de rôle vidéo copie le jeu de rôle papier. Cela rentre dans une pratique, adoptée par les puristes du jeu de rôle, qui tente de donner à la vie du personnage une approche ultra réaliste (jeunesse, vieillesse et mort). Toutefois, ce réalisme est loin de faire l'unanimité au niveau marketing. L'équipe du Seigneur des Anneaux, chez Sierra, en a fait les frais puisque leur projet s'est arrêté, entre autres, parce que les développeurs voulaient absolument implémenter la mort permanente. Plus proches de nous, on observe différentes tentatives comme celle choisie par Blizzard dans Diablo II : le mode Hardcore (qui emploie le système de mort permanente) n'est disponible que lorsque le joueur a fini le jeu une fois, et le service clientèle précise bien que sous aucun prétexte, un avatar ne pourra être ramené à la vie, que ce soit un problème de bug ou pas. Cela a au moins le mérite d'être clair. Le résultat aussi, d'ailleurs, puisque les joueurs ont trouvé une parade en piratant Battle.net, afin de ressusciter leurs personnages (l'intérêt du mode disparaissant complètement). Enfin, au moins, si vous décidez de jouer le jeu et de laisser votre personnage reposer en paix, il vous est toujours possible de continuer à monter celui que vous avez en mode Normal.

Certains jeux utilisent un système d'assurance sur la vie qui donne au joueur une totale responsabilité.

Pour en revenir strictement aux univers persistants, une voie est en cours d'exploration : le phénomène d'« achèvement » ou, autrement dit, de « coup fatal ». Lorsque le personnage tombe à 0 point de vie, il sombre dans l'inconscience, ce qui mène son adversaire à deux options : il le laisse pour mort, auquel cas, quelques minutes plus tard, le personnage se relève sans rien



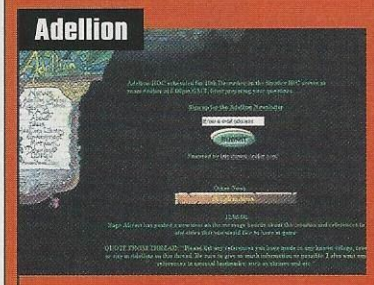
ANARCHY ONLINE Encore un système d'inspiration ShadowRun dans lequel vous prenez une assurance sur la vie.

On voit une partie des gamers s'accrocher à la mort permanente, souhaitant avant tout que le jeu de rôle vidéo copie le jeu de rôle papier.

Ce qu'ils en disent...

La mort permanente est un sujet très sensible, aussi bien dans la communauté des joueurs d'univers persistants que dans celle des développeurs de jeux on-line. Voici l'avis de ceux qui nous préparent les jeux de demain.

Adellion

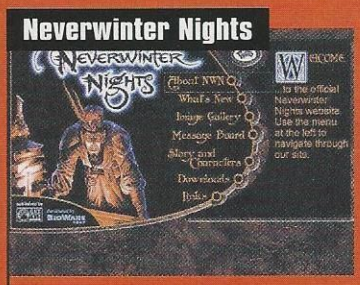


Paul Huston : « Je pense que les gens veulent une mort permanente mais aussi un certain contrôle sur elle. Le joueur aura donc un système de menu (duel, achèvement de l'ennemi ou non) ainsi que deux ou trois vies, ce qui permettra de ne pas être victime d'un Player Killer (PK) abusif. »

Star Wars Galaxies

Raph Koster : « Il n'y aura pas de mort permanente. Nous avons le sentiment que l'investissement qu'un joueur met dans son personnage est trop grand. Nous ne pensons pas qu'un joueur aimerait tout perdre sous prétexte qu'il s'est approché d'un Rancor d'un peu trop près. »

Neverwinter Nights



Trent Oster : « Le créateur de la partie, alias le Maître de Jeu, aura la possibilité de choisir entre diverses options concernant la mort. Cela va de la mort non pénalisée à la résurrection immédiate, en passant par la mort permanente où le personnage est effacé du serveur. »

avoir perdu, sauf du du temps, ou bien il peut décider de l'achever, bouclant ainsi son cycle de vie. Ce facteur de décision dont dispose la créature (que ce soit une créature dirigée par l'ordinateur ou par un humain) encourt très vite le risque d'être critiqué à cause des abus potentiels.

Le compromis

Pour le moment donc, la seule approche de mort permanente qu'un développeur d'univers persistant puisse se permettre est celle adoptée par des jeux comme Anarchy Online ou Caeron 3000. Ils utilisent un système d'assurance sur la vie qui donne au joueur une totale responsabilité.

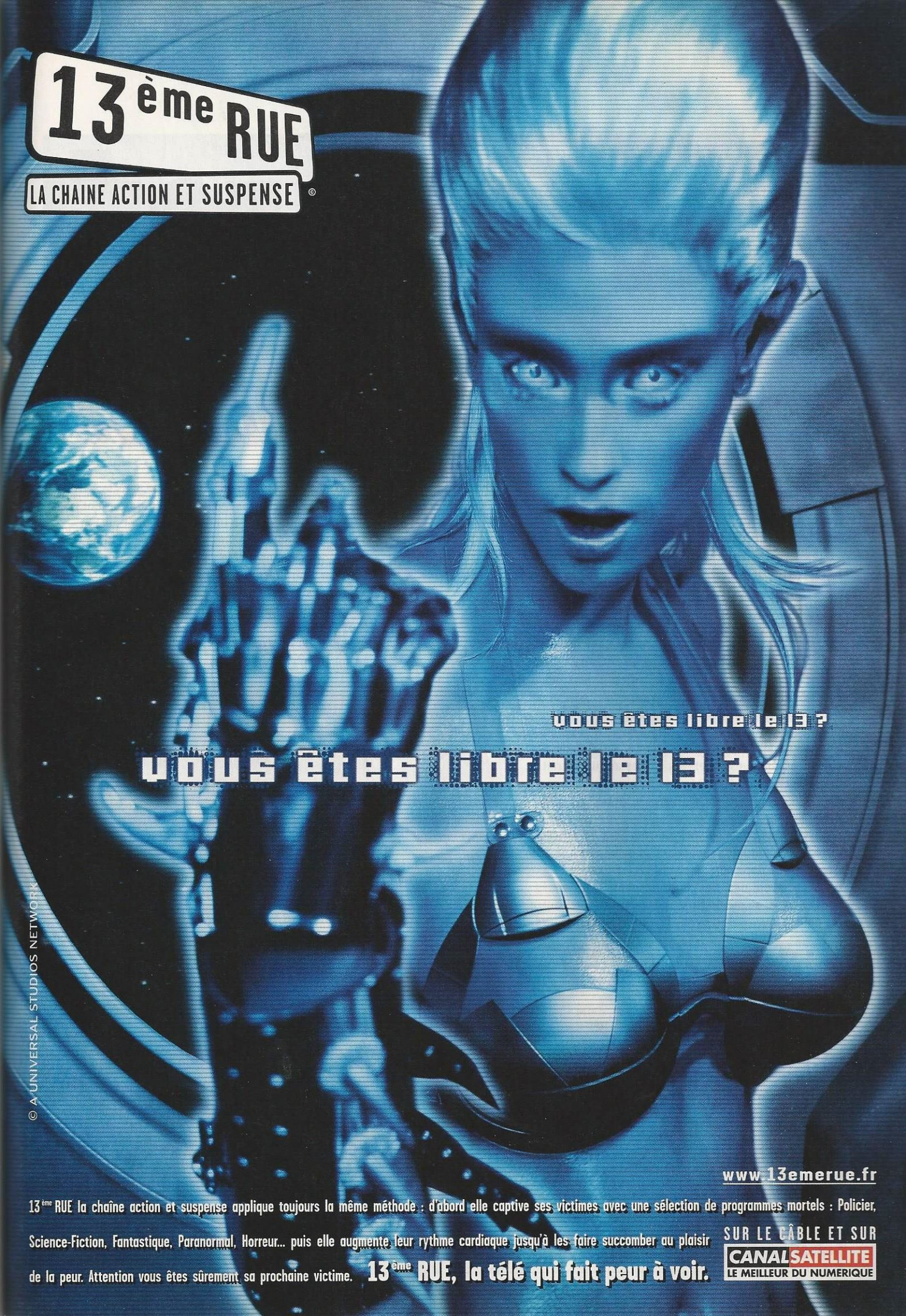
SHADOWBANE Centré principalement autour du PvP de guilde, Shadowbane n'inclura pas de mort permanente pour le bonheur des plus nombreux.

DIABLO II Son mode Hardcore permet d'expérimenter les sueurs froides sans perdre la face.

Celui-ci choisit lui-même le moment où l'équipement et les statistiques de son personnage seront sauvegardés. S'il néglige de le faire, il ne pourra s'en prendre qu'à lui-même. Alors il est exact, comme je disais plus haut, qu'un jeu on-line ne propose aucune sauvegarde, mais, si cela reste vrai au niveau de l'environnement (le monde, les évènements, la faune, la flore), ça ne l'est plus en ce qui concerne l'évolution de l'avatar.

Bref, c'est la solution qui semble la meilleure dans le cas où le développeur désirerait implémenter un semblant de mort permanente, celle-ci, dans sa définition première, n'étant pas viable à l'heure actuelle ou, tout du moins, très risquée au niveau financier. ■

- Loïc Claveau


13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE ©
vous êtes libre le 13 ?
vous êtes libre le 13 ?
© & UNIVERSAL STUDIOS NETWORK
www.13emerue.fr
13ème RUE la chaîne action et suspense applique toujours la même méthode : d'abord elle captive ses victimes avec une sélection de programmes mortels : Policier, Science-Fiction, Fantastique, Paranormal, Horreur... puis elle augmente leur rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir de la peur. Attention vous êtes sûrement sa prochaine victime.
13ème RUE, la télé qui fait peur à voir.
SUR LE CÂBLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

Argent et jeux on-line

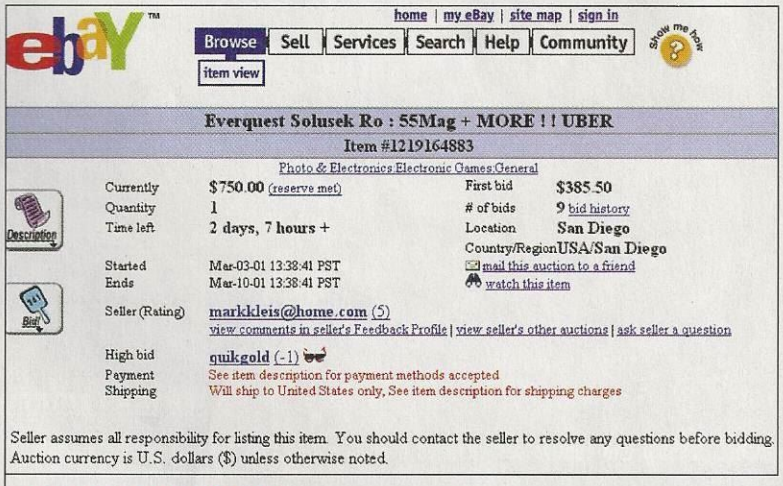
Marchand de rêve ?

L'avènement des jeux on-line massivement Multijoueur va-t-il devenir le nouveau fief de ceux qu'on pourrait appeler les e-traders (e-commerçants) ? Si leur avenir est incertain, leur passé reste cependant bien présent.

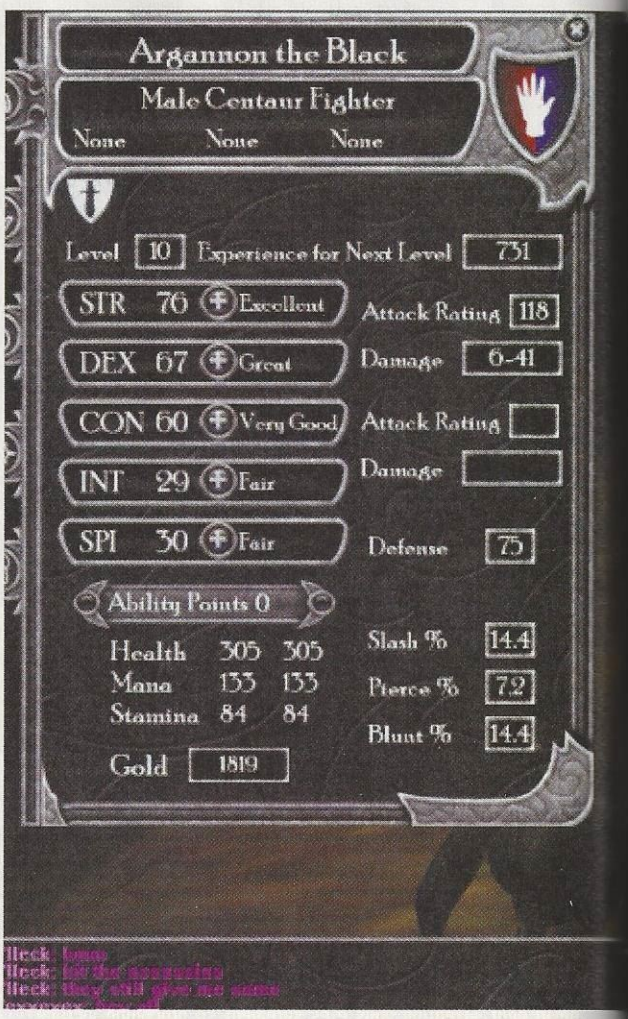
Jean, vivant à Paris, se connecte à Internet et pose une petite annonce sur Ebay pour vendre sa voiture. Elle va à 340 km/h grâce au nouveau moteur à injection série 3, qui lui a coûté 500 000 $, sans oublier la carrosserie flambant neuve pour laquelle il lui a fallu économiser un an (1,2 million de dollars). Mais Jean a envie de changer, c'est pourquoi il la vend 2 000 francs. Avec un peu de chance et quelques acheteurs intéressés, il pourrait même la revendre 5 000 francs ou plus. Trois jours plus tard, Éric, le dernier enchérisseur, vivant à Marseille, prend possession de la voiture après avoir payé le prix convenu. À ce stade de l'histoire, les gens étrangers au e-trade perdent leurs repères et se demandent si Jean n'est pas fou de vendre une voiture si peu cher... Ce qu'ils ne savent pas, c'est que les dollars mentionnés sont virtuels, au même titre que la voiture. Par contre, les dollars, eux, sont de vrais dollars et les acheteurs misent de la vraie monnaie. Bienvenue dans le e-trade où des objets virtuels se vendent pour de l'argent réel.

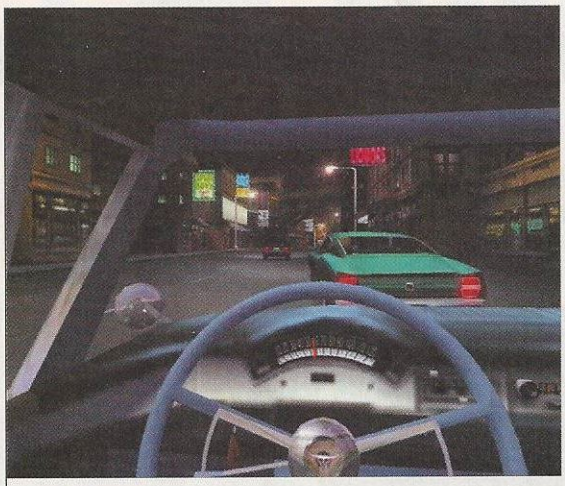
Bienvenue dans le e-trade où des objets virtuels se vendent contre de l'argent réel.

Et ce sont les jeux à univers persistant qui ont permis à ce phénomène de se développer, Ultima Online jouant décidément le rôle de pionnier sur tous les plans, suivi par Everquest et Asheron's Call. Pourquoi ? Si la réponse est à mon sens assez complexe et plus profonde qu'on ne veut bien le croire, au moins une chose est sûre, les gens sont prêts à mettre le prix pour s'acheter du rêve (désir d'être important, respecté, aimé au sein d'une communauté). Alors si l'exemple ci-dessus



EVERQUEST AU MARCHÉ NOIR Du fait de la position adoptée par Sony, les ventes se sont réduites et se font sous le manteau.





DU RÊVE POUR TOUS Aujourd'hui, un univers persistant peuplé de voitures, demain, des univers déclinés à tous les genres.

est totalement fictif, il se peut qu'il devienne réel dans quelque temps (Motor City Online ?) parce que nous sommes rentrés dans un schéma où un « temps de jeu » passé dans un univers persistant ne se mesure plus seulement en unité de plaisir mais aussi en valeur marchande. Certains ne développent plus un personnage et/ou recherchent des objets prisés pour leur simple plaisir mais le font dans le seul et unique but de revendre leurs possessions sur des sites de vente aux enchères, tels qu'Ebay. Cette pratique est même devenue une profession pour certains. C'est ainsi que sont conclues des mises aux enchères impliquant plusieurs milliers de dollars et il n'y a qu'à recenser le nombre d'offres pour comprendre l'ampleur de ce commerce.

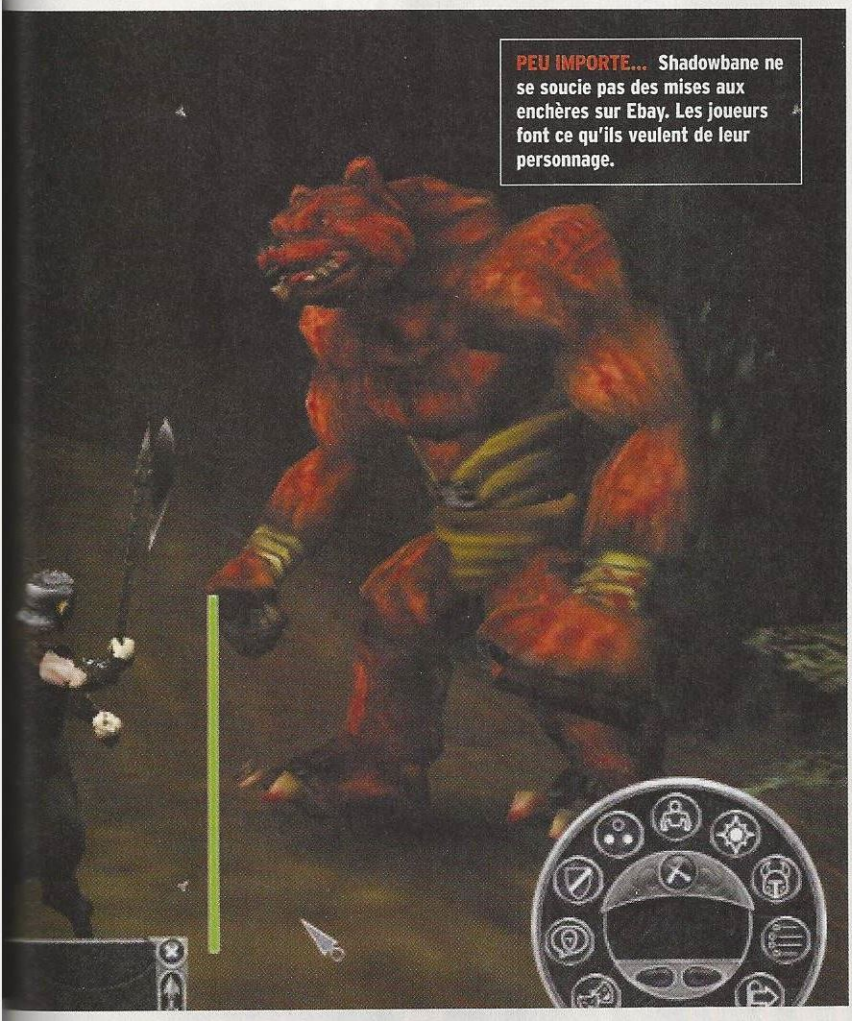
Dans le spectre des réactions, on trouve à une extrémité des entreprises comme Sony (Everquest), qui s'élèvent contre ce procédé et tentent à tout prix de l'empêcher (sous peine de sanctions) en avançant l'argument que tout élément issu de leurs jeux est leur propriété et qu'elle ne peut donc pas être vendue par un utilisateur ; il y en a d'autres plus mitigés, à l'image d'OSI (Ultima Online), qui veulent réguler ces échanges et prendre une commission au passage (25 $ par transfert) en jouant le rôle d'intermédiaire entre le vendeur et l'acheteur et enfin, à l'autre bout, il y a ceux qui s'en moquent royalement (Asheron's Call, Shadowbane). Bref, tout cela a pris une telle importance qu'il y en a même qui comptent bien en profiter pour faire vivre leur projet (voir encadré). Quand on vous disait que l'argent s'infiltre partout... Parfois pour le meilleur, parfois pour le pire. ■

- Loïc Claveau

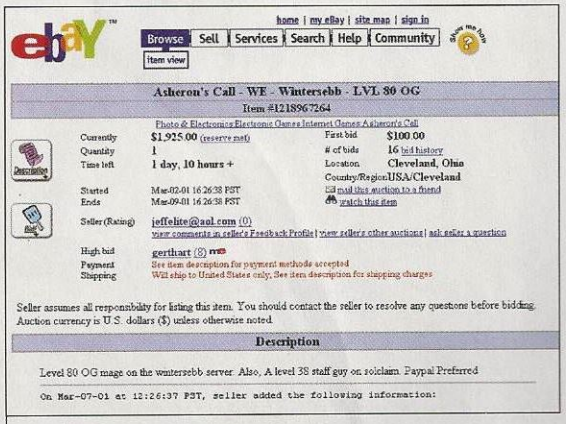
Trafiquant d'argent

ACHAT VIRTUELLEMENT RÉEL Mindark explore une nouvelle voie en surfant sur la vague e-trade.

Créateurs de Project Entropia, les gars de Mindark ont pour ambition de distribuer leur jeu gratuitement. Ils constitueraient leurs bénéfices au niveau des ventes d'objets ou de crédits (monnaie utilisée) intra-jeu. Les utilisateurs paieraient donc avec de véritables billets afin de se procurer des armes et armures utilisables dans Project Entropia. Volonté donc de couper l'herbe sous le pied d'Ebay et, si l'idée est discutable au point de vue pratique (hacking, bug, etc.), elle est indéniablement intelligente.



PEU IMPORTE... Shadowbane ne se soucie pas des mises aux enchères sur Ebay. Les joueurs font ce qu'ils veulent de leur personnage.



home | my eBay | site map | sign in

Browse | Sell | Services | Search | Help | Community

Item view

Asheron's Call - WE - Wintersebb - LVL 80 OG

Item #121896 7264

Photo & Electronics:Electronic Games:Internet Games:Asheron's Call

Currently	$1,925.00 (reserve met)	First bid	$100.00
Quantity	1	# of bids	16 bid history
Time left	1 day, 10 hours +	Location	Cleveland, Ohio
		Country/Region	USA/Cleveland
Started	Mar-02-01 16:26:38 PST		E-mail this auction to a friend
Ends	Mar-09-01 16:26:38 PST		watch this item
Seller (Rating)	jeffelite@aol.com (0)		
	view comments in seller's Feedback Profile | view seller's other auctions | ask seller a question		
High bid	gerthart (8)		
Payment	See item description for payment methods accepted		
Shipping	Will ship to United States only; See item description for shipping charges		

Seller assumes all responsibility for listing this item. You should contact the seller to resolve any questions before bidding. Auction currency is U.S. dollars ($) unless otherwise noted.

Description

Level 80 OG mage on the wintersebb server. Also, A level 38 staff guy on solclaim. Paypal Preferred

On Mar-07-01 at 12:26:37 PST, seller added the following information:

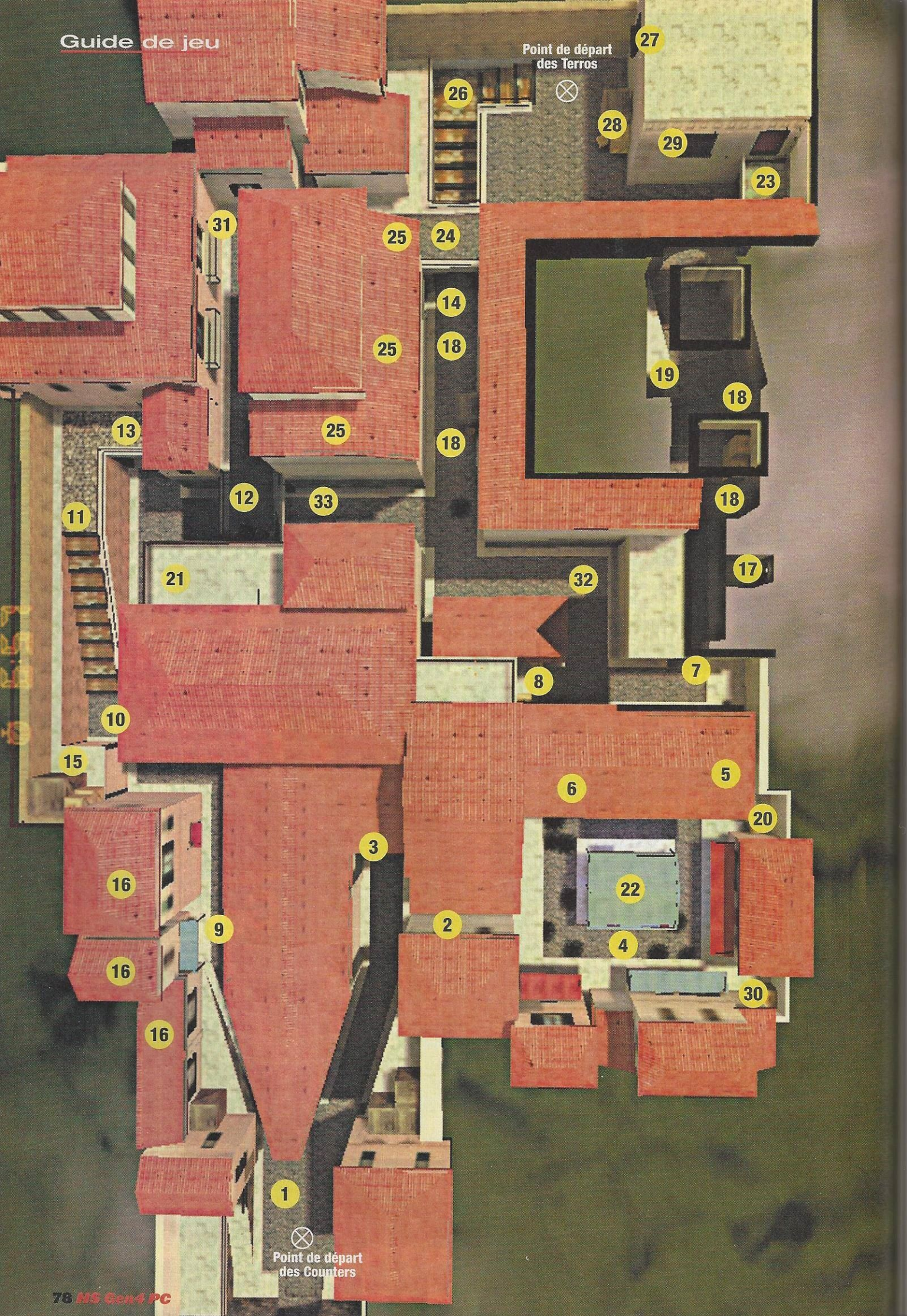
CHAMPION DES VENTES Asheron's Call représente le jeu qui enregistre les plus grosses ventes de personnages et d'objets.

POUR UNE POIGNÉE

LA VERSION CD-ROM

DE DOLLARS...

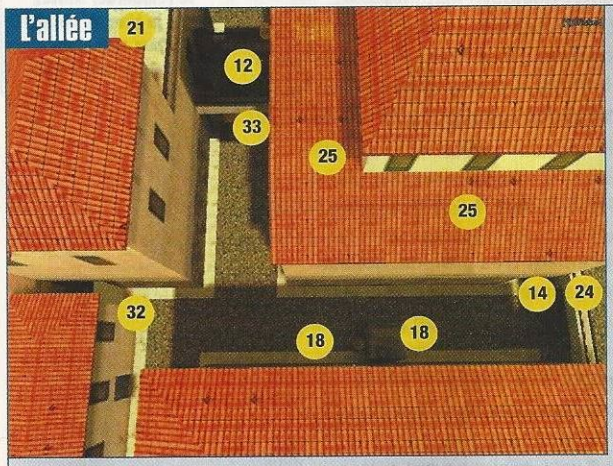
LA VERSION DVD


Point de départ des Terros
Point de départ des Counters
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33

Counter Strike

Maîtriser cs_Italy

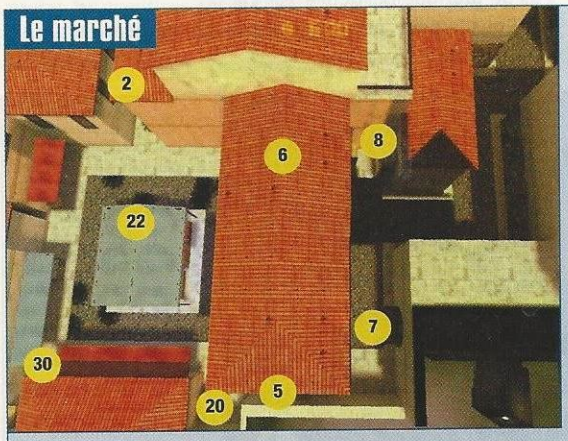
Au lieu d'aller passer vos vacances à Florence, faites donc un détour par la carte star Italy. Où trouver des spaghettis, comment tuer tous ces sales Terros, quelles tactiques adopter, comment monter sur les toits ? Vous saurez tout !



C'est une zone assez difficile à contenir, car assez exposée. Les Counters peuvent se faire shooter du petit pont (12), de la balustrade (24), et en dessous du pont (33). Il peut également y avoir un équilibriste parvenu à monter sur les toits en (21) ou en (25). Si on est entré par la fenêtre de la maison, on sortira en (14), ce qui peut être pratique si l'opposition est vraiment trop importante.

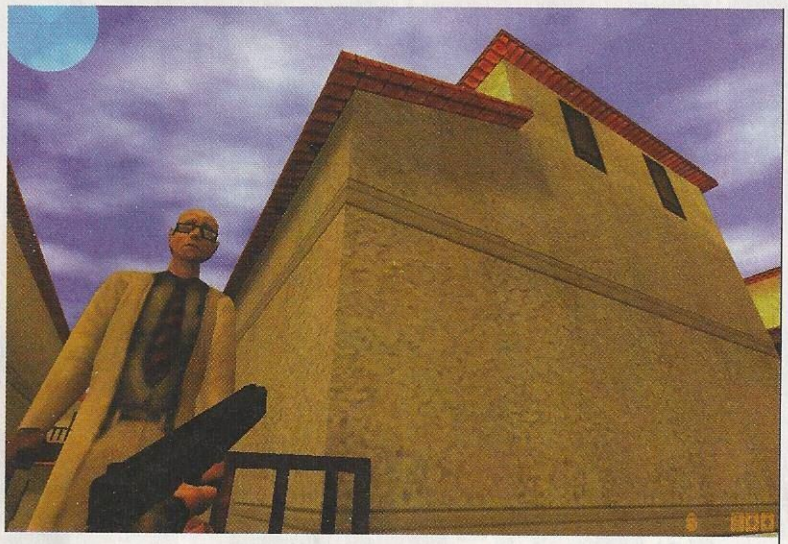
Côté Counters

1. Point de départ des Counters.
2. Petite ruelle étroite.
3. En montant sur les caisses contre le mur, vous pouvez entrer par la fenêtre de la maison. Un Counter peut aussi se cacher dans le renfoncement pour intercepter d'éventuels Terros (voir aggrandissement La Maison).
4. Le petit marché doit être immédiatement pris par les Counters. On peut se cacher au milieu, sinon, mieux vaut continuer et passer par la ruelle du fond, en (5).
5. Une petite ruelle mène au tunnel qui monte vers le point de départ des Terros. Si un Counter peut passer en (6) sous l'arche, parce que c'est plus rapide, un Counter devrait emprunter cette ruelle pour éviter de se faire contourner.



Les Counters doivent absolument se rendre maîtres de cette zone en début de partie. Un groupe arrivera donc en (2) et se séparera en deux : le premier passera sous le porche en (6), le second, par la ruelle (5). Se cacher en (8) ou en (6) dans la porte cochère peut être intéressant en cas de débordement, ou si des Terros rapides sortent par le tunnel (7). En cours de partie, des Terros peuvent attendre le retour des Counters avec les otages en (20), (22) ou en (30).

6. Le passage sous l'arche est souvent le lieu d'affrontements : elle donne sur l'entrée du tunnel et le passage en face, d'où arrivent généralement les Terros. Remarquez la porte cochère où vous pouvez vous dissimuler.
7. Entrée du tunnel menant vers le point de départ des Terros. Attention à l'éventuel sniper posté à la fenêtre de la maison du bout.
8. Un renfoncement où l'on peut éventuellement se cacher, grâce à une caisse judicieusement disposée par les « mappeurs ».
9. La rue menant à l'itinéraire « bis ». Elle est tellement éloignée du camp terroriste qu'elle est tranquille en début de partie.
10. Deux choix s'offrent à vous à cet endroit : continuer tout droit et tourner à droite ou prendre l'escalier menant à la maison.
11. À cet endroit-là, vous êtes visible du pont (12), où s'est peut-être installé un Terro.
12. Ce petit pont permet de surveiller les Counters qui contournent en (11) ainsi que la sortie de la maison en (13). Si vous sautez sur la balustrade, puis sur la porte, vous avez accès à la terrasse (21).
13. Entrée de la maison, qui descend dans un débarras, et qui débouche en (14). Riche en planques, il est recommandé de faire attention.
14. Sortie de la maison. Il y a un renfoncement

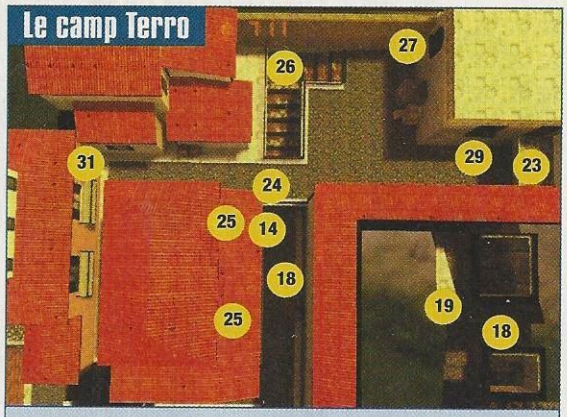


RUSE Grimpez sur la rembarde, sautez sur la tête de l'otage et vous réussirez à monter sur le toit.

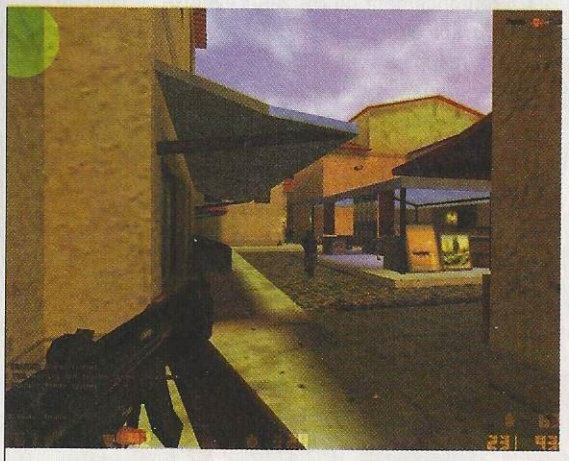
où l'on peut se poster quelques instants.
15. Un Terro peut se nicher ici, à côté de la caisse, pour surprendre les Counters qui arrivent. À deux, on peut grimper sur le rebord de la caisse, puis monter sur le dos de son adversaire. Cela donne accès aux toits (16).

Côté Terros

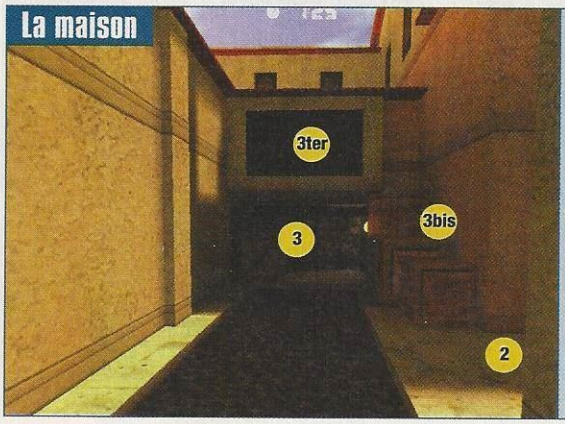
16. On accède à ces toits par la caisse située en (15). Il faut être deux.
17. Un petit renfoncement très profond, qui est maintenant souvent surveillé.
18. Des caisses derrière lesquelles on peut s'abriter pour recharger ou attendre un adversaire.
19. On pense rarement à ce petit mur surélevé, mais lorsqu'un adversaire arrive du bas du tunnel, il est à votre merci.
20. Un endroit où il vaut mieux ne pas rester. Remarquez le poulet.
21. On peut accéder à cette terrasse comme expliqué en (12), ce qui est très pratique car elle est surélevée. Idéal pour accueillir tous ceux qui sortent de la maison en (13).
22. Le marché est entouré de légumes et d'établis, mais on peut se cacher au milieu, accroupi.
23. Un Terro, à cette place, peut surveiller l'arrivée d'adversaires.
24. Prenez deux otages et venez près de la balustrade. Arrangez-vous pour que les otages soient contre la façade. Sautez sur la balustrade, puis sur la tête des otages. En effectuant des petits sauts réguliers, les otages vont léviter et vous permettre de monter en (25). Attention, la manœuvre est délicate, prend du temps, et ne marche pas à chaque fois.
25. On accède aux toits grâce à la technique expliquée en (24). Inutile de dire que d'ici, vous dézinguerez tout ce qui arrivera plus bas, et qu'il n'y aura pas beaucoup de résistance !
26. Lorsqu'on arrive par en bas, on est très exposé à la fenêtre (27). Attention donc à être couvert. Un sniper Terro peut s'y installer pour surveiller la ruelle.
27. La fenêtre permet de protéger l'accès à la maison.
28. En grimpant sur ces caisses, vous aurez accès à la fenêtre de la maison. Veillez à vous accroupir pour passer.
29. Cette petite fenêtre est l'endroit idéal pour qu'un sniper protège l'accès au tunnel. Un bon joueur ne laisse personne passer et oblige l'adversaire à contourner.
30. Un renfoncement où l'on peut se cacher.
31. Lorsqu'on arrive par là, attention au sniper éventuellement positionné en (23), susceptible de vous attendre.
32. Le coude est le lieu d'affrontements. Pas de tactique particulière.
33. Sous le pont, près des caisses, on est dans l'ombre : pratique pour se cacher.



Si les Counters arrivent par l'escalier (26), mieux vaut regarder derrière eux sur le petit balcon (24). Ils peuvent être snipés de la fenêtre (27). S'ils arrivent par le tunnel, ils peuvent aussi être snipés de la fenêtre (29), surpris par un Terro en (19), en (18) et en (23).
Les Terros adroits pourront monter sur les toits (25) avec l'aide de deux otages en (24). Il faut pour cela les positionner près de la façade, et sauter de la balustrade, sur leur tête. Ensuite, effectuer des petits sauts pour les faire léviter.



LE BON MARCHÉ Les rencontres dans le marché sont souvent sources de joie... Sauf peut-être pour les victimes.



On peut entrer par la fenêtre (3 ter) en sautant sur les caisses (3 bis). On peut aussi se cacher au fond (3) pour surprendre un Terro qui sauterait par la fenêtre. Sinon, passer en (2) pour regagner le marché. Deux Counters, l'un accroupi sur l'autre sur les caisses (3 bis), peuvent permettre à un troisième de monter sur les toits.

Counter Strike 1.0

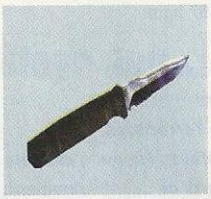
Les cours du marché noir

Si vous débutez et que le grand nombre d'armes qu'il est possible d'acheter vous laisse perplexe, ce petit guide vous aidera à faire le bon choix en fonction de l'état de vos crédits et de votre lieu de vacances .

Avant de commencer, petite précision : le terme « puissance » concerne la force à laquelle est éjectée la balle du canon. Cela influe évidemment beaucoup sur les dégâts causés par les armes mais le calibre des munitions ainsi que leur vitesse entrent aussi en ligne compte. N'oubliez cependant pas de toujours vous munir d'un gilet pare-balles et d'un casque. Bonne chasse.

Armes de poing

Couteau



Prix : N/A
Calibre : N/A
Capacité du chargeur : N/A
Cadence de tir : N/A
Poids : inconnu
Puissance : N/A
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Ce bon vieux couteau très aiguisé est à la fois l'arme de la dernière chance, sur laquelle on se rabat lorsque toutes les munitions ont été épuisées, et celle du pro. Comme dirait Léon, plus on est bon, plus on se rapproche de sa cible.

Heckler & Koch USP 45

Prix : 500 dollars
Calibre : .45 ACP
Capacité du chargeur : 12 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 1 kg
Puissance : 553 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

L'arme de base des Contre-terroristes est efficace et pour peu que vous tapiez rapidement sur votre souris, sa cadence s'avère raisonnable. Grâce au silencieux, il est possible d'augmenter sa précision mais au détriment de sa puissance.

Glock 18

Prix : 400 dollars
Calibre : 9mm Parabellum
Capacité du chargeur : 20 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 0,9 kg
Puissance : 475 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Les Terroristes commencent avec ce flingue et ce n'est pas un cadeau. Il ne fait pas de gros dégâts et pour avoir une cadence de tir décente, il faut enclencher le tir à répétition.

IMI Desert Eagle

Prix : 650 dollars
Calibre : .50 Action Express
Capacité du chargeur : 7 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 1,8 kg
Puissance : 1 650 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

L'arme à acheter lors de la toute première partie. Puissante et efficace en combat rapproché, elle constitue aussi une arme d'appoint idéale pour les snipers qui se sont laissé approcher.

Sig Sauer P-228

Prix : 600 dollars
Calibre : .357 SIG
Capacité du chargeur : 13 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 1,03 kg
Puissance : 600 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Petit chargeur et puissance vraiment moyenne pour un prix très proche du Desert Eagle, la question du choix ne se pose même pas.

Fabrique Nationale Five-Seven

Prix : 750 dollars
Calibre : 5.7 x 28mm
Capacité du chargeur : 20 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 0,618 kg
Puissance : 465 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Encore une fois, le rapport qualité/prix est complètement ridicule et on ne voit pas l'intérêt d'une telle arme.

Armes de poing

Dual Beretta 96G Elites

Prix : 1 000 dollars
Calibre : 9mm Parabellum
Capacité du chargeur : 15 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 1,15 kg
Puissance : 606 joules
Camp : Terroristes

Cela part d'une bonne idée et il est vrai que le double gun donne un look d'enfer. On se croirait dans un John Woo. Malheureusement, dans la pratique, ce n'est pas spécialement efficace, à moins d'être un pro du head shot.

Fusils

Benelli M3 Super 90

Prix : 1 700 dollars
Calibre : 12
Capacité du chargeur : 8 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 3,5 kg
Puissance : 2 429 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Il y a encore quelques versions, ce fusil était une excellente arme mais le temps de rechargement des munitions ayant été rallongé, son efficacité s'en ressent grandement. Il ne s'avère utile que pour les pros du head shot ou dans les maps ne permettant pas de se procurer un gilet pare-balles (type pa_Fact). À prix égal, autant se rabattre sur le MP5.

Benelli XM1014

Prix : 3 000 dollars
Calibre : 12
Capacité du chargeur : 7 balles
Cadence de tir : 400 bpm
Poids : 4 kg
Puissance : 2 429 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Le prince du combat rapproché ! Une puissance dévastatrice, une cadence rapide, une bonne dispersion : l'idéal pour dégager deux à trois adversaires qui s'entassent dans un couloir étroit (ceux de cs_labs). Par contre, il est très gourmand en munitions et son petit chargeur vous oblige à souvent vous cacher pour refaire le plein.

Pistolets mitrailleurs

Heckler & Kock MP5/Navy

Prix : 1 500 dollars
Calibre : 9mm Parabellum
Capacité du chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 800 bpm
Poids : 3,42 kg
Puissance : 637 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Une arme de base lorsque les finances ne sont pas au beau fixe. Puissance raisonnable, bonne cadence, bonne précision à distance, même si c'est au contact qu'elle est le plus efficace. Une valeur sûre qui vous permettra de faire des kills sans trop de problèmes et donc de ramasser une arme plus performante.

Pistolets mitrailleurs

Steyr Tactical Machine Pistol

Prix : 1 250 dollars
Calibre : 9mm Parabellum
Capacité du chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 857 bpm
Poids : 1,3 kg
Puissance : 606 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Un investissement à éviter. Bien qu'il dispose d'une cadence de tir élevé, ce pistolet mitrailleur pèche singulièrement par son manque de puissance et surtout par la dispersion de ses tirs. Si vous vous souvenez de cette fameuse scène dans Pulp Fiction *où Vincent et Julius sortent indemnes d'une rafale, dites-vous que c'est ce qui risque d'arriver... à votre adversaire.*

Fabrique Nationale P90

Prix : 2 350 dollars
Calibre : .338 Lapua Magnum
Capacité du chargeur : 50 balles
Cadence de tir : 900 bpm
Poids : 3 kg
Puissance : 465 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Ce pistolet mitrailleur est parfaitement adapté pour le combat de proximité. Ce qui lui manque en puissance, le FNP 90 le compense en cadence de tir et surtout en quantité de balles. Lors d'un duel, la taille de son chargeur vous donnera l'occasion d'achever un adversaire en train de recharger (dommage pour lui).

Ingram Mac-10

Prix : 1 400 dollars
Calibre : .45 ACP
Capacité de chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 857 bpm
Poids : 3,82 kg
Puissance : 584 joules
Camp : Terroristes

L'équivalent du Steyr Tactical pour les Terroristes. Non seulement il souffre des mêmes défauts (ce qui n'est déjà pas un cadeau) mais en plus, il pèse lourd, ce qui, évidemment, ralentit vos déplacements. Sachant que l'Ingramw n'est efficace qu'au corps à corps...

Heckler & Koch UMP 45

Prix : 1 700 dollars
Calibre : .45 ACP
Capacité du chargeur : 25 balles
Cadence de tir : 600 bpm
Poids : 2,27 kg
Puissance : 625 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Un petit nouveau qui, pour beaucoup, constitue une alternative au classique MP5 (malgré une précision légèrement inférieure, mais c'est sans doute subjectif). S'il est en effet un peu plus efficace (non par la puissance mais par le type de balle), on a cependant vite fait de vider le chargeur. De plus, deux cents dollars de différence, cela se ressent lorsque les finances sont un peu basses.

Fusils mitrailleurs

Avtomat Kalashnikov AK-47

Prix : 2 500 dollars
Calibre : 7,62mm NATO
Capacité du chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 600 bpm
Poids : 4,79 kg
Puissance : 1 992 joules
Camp : Terroristes

Enfin une arme sérieuse réservée aux Terroristes. Elle fait de très gros trous à une cadence raisonnable. Sa seule faiblesse réside dans son manque de précision à longue distance.

Sig SG-552 Commando

Prix : 3 500 dollars
Calibre : 5,56mm NATO
Capacité du chargeur : 30 bpm
Cadence de tir : 727 bpm
Poids : 3,1 kg
Puissance : 1 570 joules
Camp : Terroristes

L'arme la plus utilisée par les Terroristes. Rapide, puissante et grâce à son semi-zoom, polyvalente, tant au corps à corps qu'à distance. Son unique défaut : un énorme recul.

Colt M4A1

Prix : 3 100 dollars
Calibre : 6,56mm NATO
Capacité du chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 685 bpm
Poids : 3,22 kg
Puissance : 1 570 joules
Camp : Contre-terroristes

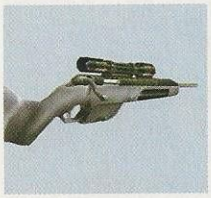
Ce fusil mitrailleur est l'une des meilleures armes du jeu. Il fait très mal au contact (moins que le AK-47) et, par l'ajout du silencieux, conserve une redoutable précision à distance.

Steyr Aug

Prix : 3 500 dollars
Calibre : 5,56mm NATO
Capacité du chargeur : 30 balles
Cadence de tir : 727 bpm
Poids : 4,09 kg
Puissance : 1 570 joules
Camp : Contre-terroristes

Le frère ennemi du SG-552, tout aussi utilisé. Il bénéficie des mêmes qualités et souffre du même problème de recul, voire en légèrement pire (si, si, c'est possible !).

Steyr Scout



Prix : 2 750 dollars
Calibre : 7,62mm NATO
Capacité du chargeur : 10 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 3,3 kg
Puissance : 2 200 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Le fusil sniper du pauvre. Peu utile malgré son zoom car sa faible puissance ne permet pas de tuer du premier coup et il nécessite bien trop de temps pour être rechargé.

Fusils de sniper

Accuracy Int. Artic Warfare/Magnum (AWM)

Prix : 4 750 dollars
Calibre : .338 Lapua Magnum
Capacité du chargeur : 10 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 6 kg
Puissance : 7 000 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

L'arme du sniper par excellente : toucher, c'est tuer. Son exceptionnelle puissance permet de traverser les murs ou de trucider deux ennemis en enfilade (dommage pour les petits rigolos qui se servent des otages comme bouclier). Par contre, si vous loupez votre coup, le temps de rechargement et le poids vous transforment en cible de choix.

Heckler & koch G3/SG-1

Prix : 5 000 dollars
Calibre : 7,62mm NATO
Capacité du chargeur : 20 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 4,41 kg
Puissance : 2 200 joules
Camp : Terroristes

Une arme qui fait très mal de très loin. Son faible recul, son grand chargeur et son zoom à deux niveaux le rendent incroyablement efficace face à un groupe. De plus, il est capable d'enchaîner plusieurs tirs relativement rapidement, ce qui s'avère utile si vous vous êtes laissé un peu trop approcher. Reste évidemment qu'il faut pouvoir se payer ce beau joujou.

Sig SG-550 Commando

Prix : 4 200 dollars
Calibre : 5,56mm NATO
Capacité du chargeur : 30 balles
Cadence de tir : N/A
Poids : 7,02 kg
Puissance : 1 650 joules
Camp : Contre-terroristes

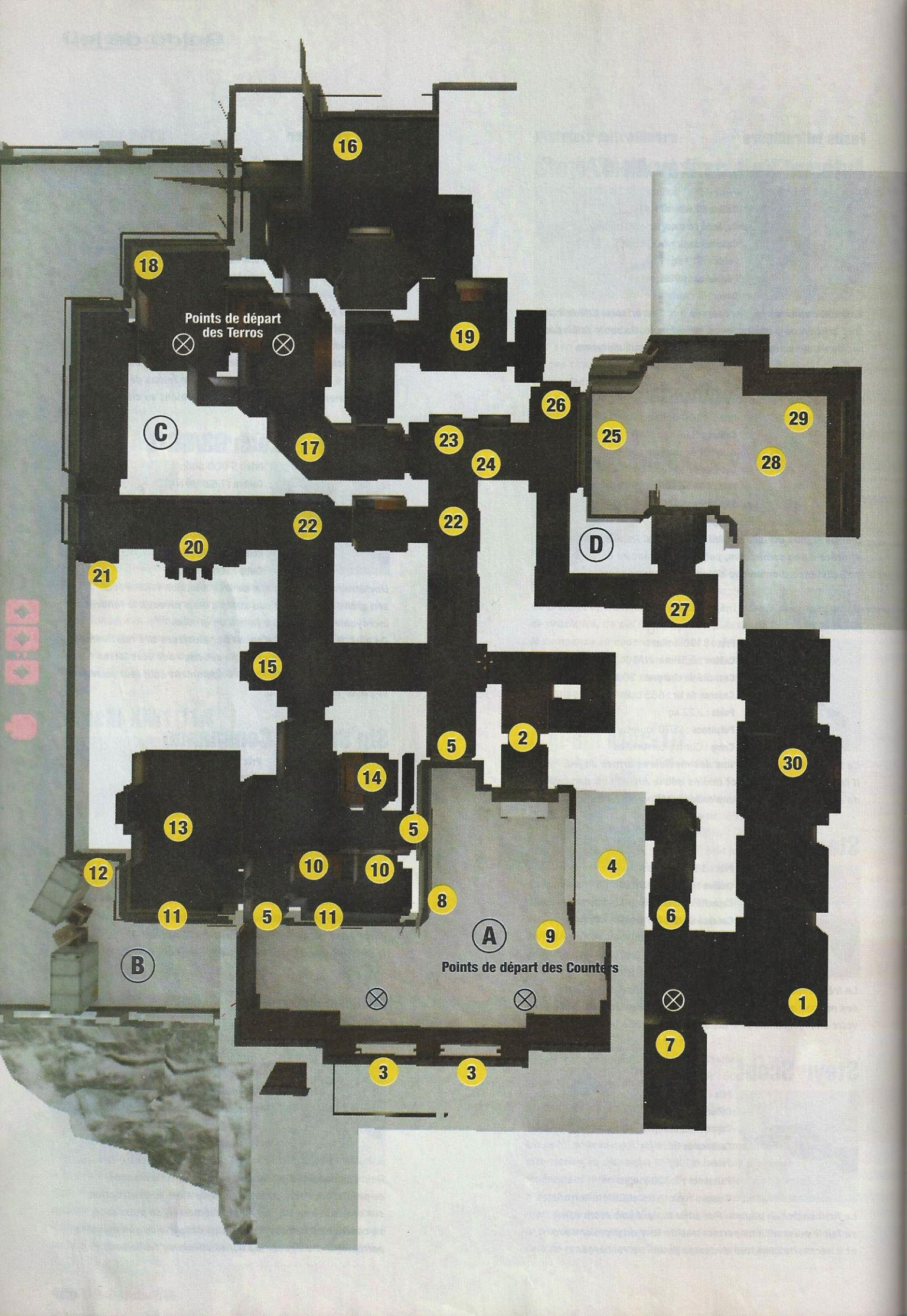
Une alternative au SG-1 pour les Contre-terroristes, certes moins chère mais aussi moins efficace, malgré un magasin plus important. Incroyablement lourde, cette arme est typiquement celle du campeur (genre le second étage de la tour de de_cubble, hum !).

Artillerie lourde

FN M249 Para

Prix : 5 750 dollars
Calibre : 5,56mm NATO
Capacité du chargeur : 100 balles
Cadence de tir : 600 bpm
Poids : 6 kg
Puissance : 1 600 joules
Camps : Terroristes et Contre-terroristes

Reine incontestée du combat rapproché (elle manque de précision), cette sulfateuse sème mort et destruction sur son passage. Un peu lente à démarrer, sa puissance, sa cadence et surtout l'incroyable capacité de son magasin permettent d'enfoncer les lignes ennemies facilement.


16
18
Points de départ des Terros
19
26
29
25
28
C
17
23
24
22
22
D
20
21
27
15
5
2
30
14
13
5
12
10
10
4
8
11
5
11
6
A
9
B
Points de départ des Counters
1
7
3
3

Counter Strike

Maîtriser cs_office

La vie de bureau, c'est terriblement monotone. Heureusement, Counter-Strike nous propose de l'animer un peu sur sa fameuse carte Office, apparue dans la bêta 7. Comment gagner ? Où trouver du café ? Nous vous expliquons tout ici !

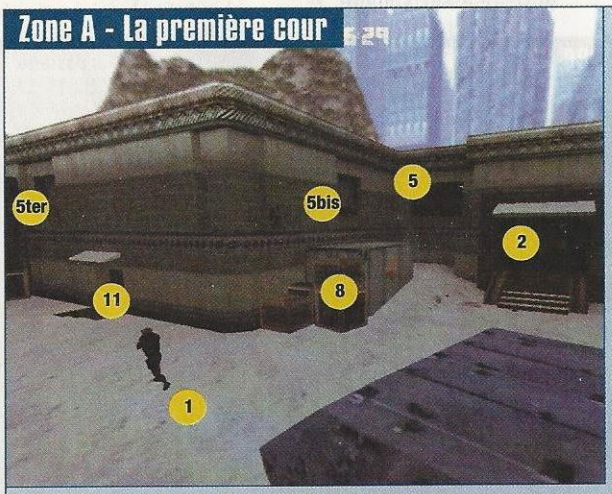
ZONE A

1. Un sniper placé à cet endroit peut empêcher les Terros de prendre les Counters à revers.
2. Cette porte est fermée de l'intérieur. Les Counters ne pourront donc pas l'emprunter pour entrer. Mais nous vous rappelons que les balles traversent les vitres et certaines cloisons.
3. Les lâches et les snipers pourront s'installer derrière les vitres. La vue est panoramique et permet de tirer sur des Terros dans les bureaux ou en vadrouille à l'extérieur. On y accède par l'escalier (7).
4. Idem qu'en 3, sauf que la vue est un peu plus réduite et qu'on a vite fait de s'y ennuyer ferme ! On y accède par l'escalier (6).
5. Après avoir grimpé sur les caisses (8), longé le parapet, les Counters peuvent briser l'une de ces trois fenêtres pour entrer dans le bâtiment. Attention, si vous choisissez le passage qui mène en (22), pas moins de trois intersections sont à surveiller et des caisses susceptibles de servir d'abris sont

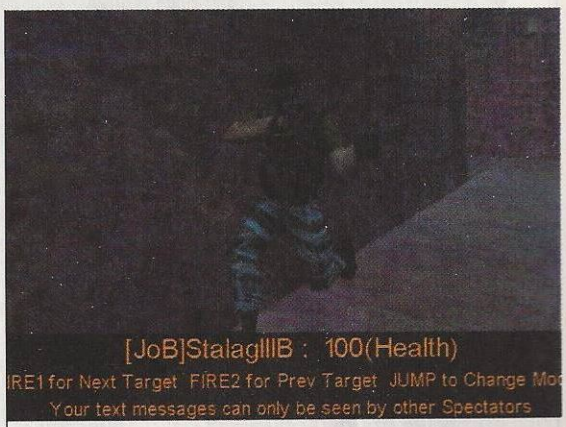
Zone A/D - Le couloir

Les Terros doivent absolument surveiller ce couloir. Ils doivent placer un sniper (23) et le couvrir avec un autre Terro posté en (24). Les Counters entrent souvent par la fenêtre du fond (5), mais peuvent également surgir du couloir de droite (15), après être entrés par une autre fenêtre. En revanche, pas de danger pouvant venir de la porte, mais s'y positionner peut être judicieux. N'oubliez pas non plus les caisses, se cacher derrière peut parfois surprendre des adversaires amateurs.

Zone A - La première cour

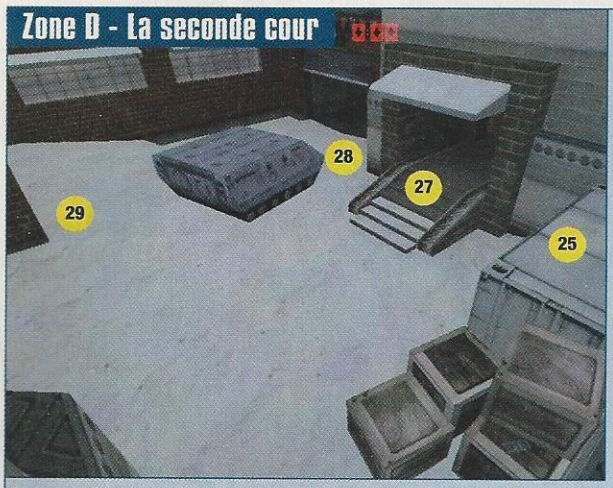


Les Counters partent en (1). Ils peuvent pénétrer dans le bâtiment par quatre entrées : une fois montés sur les caisses (8), ils peuvent briser la vitre (5) ou (5 bis). En revanche, ils ne peuvent pas entrer par la porte (2), fermée de l'intérieur. Notez qu'une fois sur les caisses, ils peuvent longer le parapet et s'infiltrer par une troisième fenêtre, située à gauche (5 ter). Ceux qui préfèrent contourner peuvent emprunter le petit couloir complètement à gauche (11) et se retrouveront en zone B.

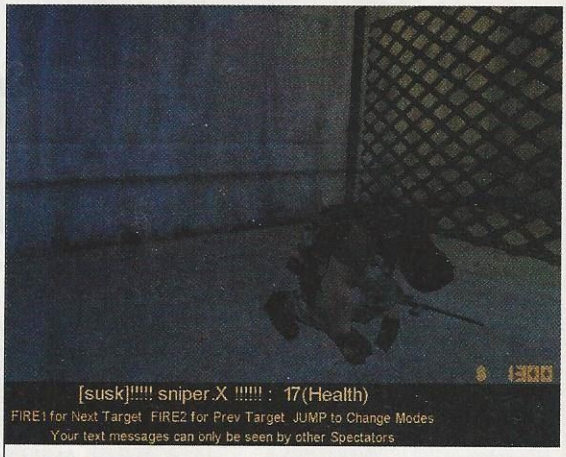


PROXIMITÉ Sur cette carte, privilégiez les armes de contact comme le double gun, fusil à pompe et autres M4.

Zone D - La seconde cour



Lorsqu'ils empruntent le couloir à partir de leur point de départ, les Counters débouchent dans cette cour, par la sortie (28). Un sniper Terro posté en (29) peut donc prévenir l'arrivée d'indésirables. De plus, si ça chauffe, il peut toujours se cacher derrière le blindé. Les passages pour entrer par cette cour sont la petite entrée (27), ouverte, et la grande baie vitrée (25) par laquelle on accède en grimpant sur les caisses. C'est une zone que les Terros doivent surveiller pour ne pas se faire prendre à revers.



GROSSE FATIGUE **Allez quoi, c'est pas parce qu'il ne vous reste 17 points de vie qu'il faut déprimer ! Du cran quoi !**

présentes au milieu du couloir.
6. Escalier permettant d'accéder en (4).
7. Escalier permettant d'accéder en (3).
8. Tas de caisses permettant d'accéder en (5).
9. Blindé.

ZONE B

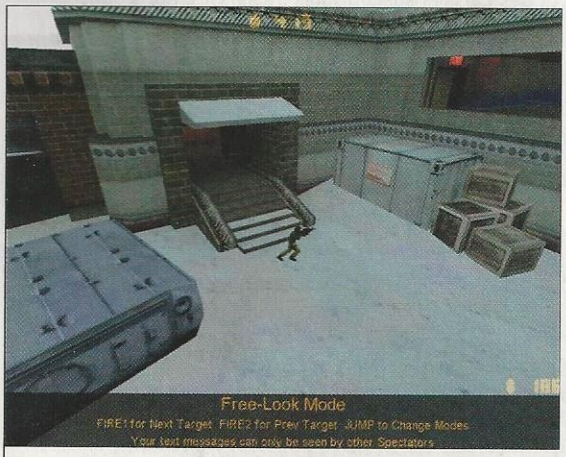
10. Zones de bureaux dans lesquelles vous pouvez vous embusquer pour attendre vos adversaires. Restez baissé et méfiez-vous des head shot !
11. Entrées du passage qui permet de circuler entre la zone A et la zone B.
12. Emplacement de l'échelle permettant de monter à la fenêtre.
13. Les Terros doivent faire attention dans cette pièce : des Counters peuvent entrer par les fenêtres.
14. Un Terro ou un Counter (très patients), cachés dans ce bureau, peuvent faire un véritable carnage.
15. Un renfoncement qui offre une vue sur l'ensemble du couloir.

ZONE C

16. Lieu de détention d'un groupe d'otages.
17. Allée à surveiller. Il doit toujours y avoir quelqu'un à cet endroit-clef.
18. Placez-vous dans ce coin pour attendre et surprendrevos cibles.
19. Un passage à surveiller car il mène aux otages.
20. Un renfoncement offrant un abri providentiel.
21. Un renfoncement offrant une cachette bien pratique.
22. Deux intersections à défendre. Si les deux sont tenues par un camp, deux accès aux otages sur trois sont bloqués.

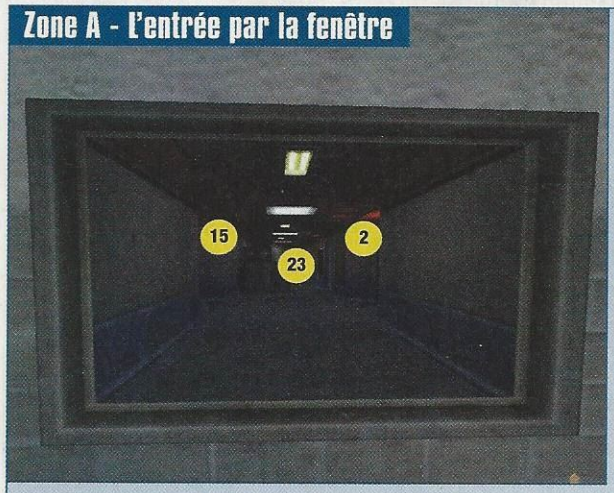
ZONE D

23. Un sniper, placé ici, pourra se débarrasser des intrus passant par la fenêtre (5).
24. Un allié couvrira le sniper (23) en surveillant la fenêtre à droite, par laquelle des Counters peuvent entrer.
25. Une fenêtre accessible par des caisses permettant d'entrer chez les Terros.
26. Une cachette où attendre les intrus.
27. Une porte qui ne s'ouvre que de l'intérieur : pratique pour surveiller l'extérieur.
28. Un blindé.
29. Un point de snipe qui permet de couvrir les arrivées par le tunnel.
30. Le tunnel : il comprend des caisses au milieu et reste assez sombre. ■



PAR-DERRIÈRE **Pour entrer par l'autre issue du bâtiment, faites le tour par le couloir et peut-être surprendrez-vous !**

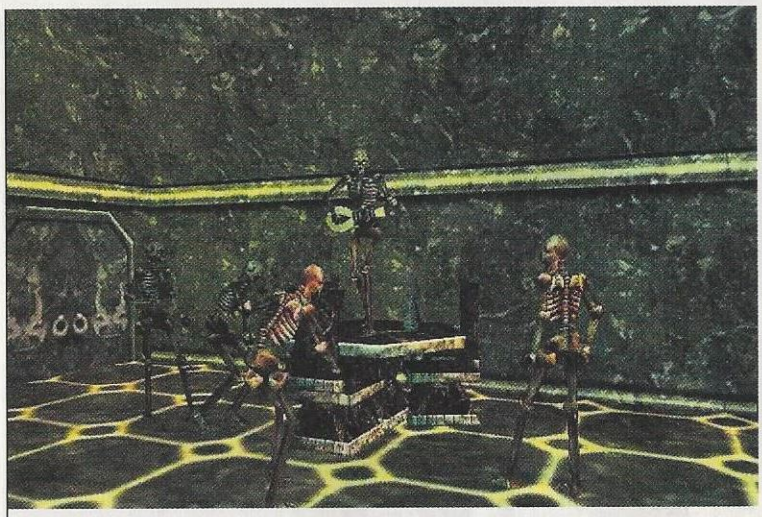
Zone A - L'entrée par la fenêtre



C'est un passage risqué. Des Terros peuvent être postés derrière chaque intersection, ou derrière les caisses. Attention au sniper éventuel au fond (23). Être pris en tenaille est vite fait et mieux vaut être plusieurs à pénétrer par cette fenêtre. Le plus sûr est d'obliquer à gauche immédiatement (15) pour sortir de cette zone dangereuse. Attention également à d'éventuels Terros qui se seraient cachés en (2).

Everquest
En quête d'expérience

Après vous avoir aidé à choisir votre personnage dans le dernier *Games.net*, nous continuons à vous guider pas à pas dans le joli monde d'Everquest. Cette fois-ci, comment éviter de mourir immédiatement ? Ce qui n'est pas si facile que ça !



AMBITION Arrivé au niveau 3 ou 4, vous pourrez vous attaquer aux squelettes et perturber leurs petites fêtes. Enfin, prenez-les un par un quand même...

Quand vous vous matérialiserez dans votre ville de départ (laquelle dépend de l'espèce de votre personnage), commencez par jouer avec le bouton F10 afin de changer de vue. La fenêtre de départ est idéale pour régler les options de jeu, mais partir à l'aventure en utilisant cette vue est tout bonnement suicidaire. Ensuite, ouvrez votre livre de sorts et mémorisez à présent tous les pouvoirs que vous possédez. Lisez ensuite la « quest note » qui se trouve dans votre inventaire. Si vous êtes sûr de ne jamais jouer en Player Killer, détruisez votre « PK note ». Dans le cas contraire, vous la déposerez à la banque plus tard. Regardez maintenant en bas à gauche de l'écran. Vous disposez de six séries de six boutons qui vont vous permettre de créer vos propres raccourcis clavier, ce qui vous évitera de devoir jouer en mode Fenêtre. Pour les dix premiers boutons (on peut programmer en tout 60 raccourcis), placez Mêlée, Persona, Spells (si vous êtes magicien) ou Special Attack (si vous êtes guerrier), Sit/Stand, Invite/Join et View. C'est une combinaison de départ, n'hésitez pas à la modifier si vous trouvez que vous effectuez d'autres actions plus souvent. Faites des raccourcis clavier avec vos actions favorites. Une fois cette tâche passionnante effectuée, vous pourrez vous déplacer en plein écran plus facilement.

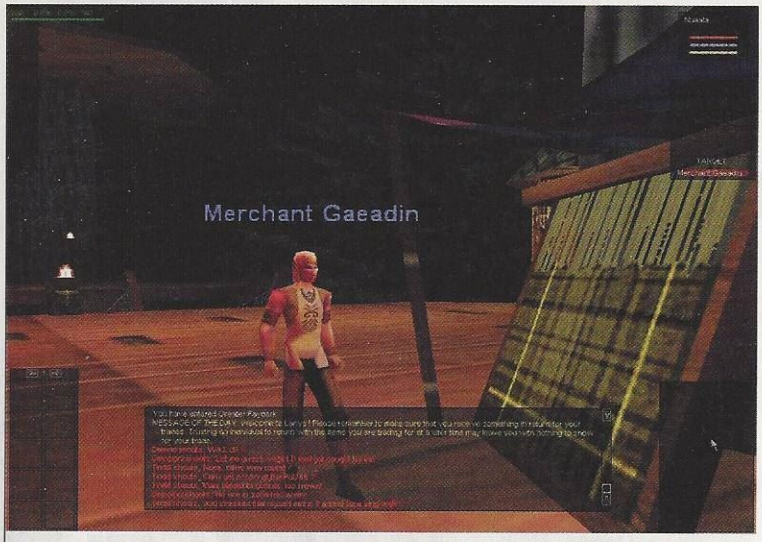
Méfiez-vous : certains monstres isolés appellent à l'aide quand on les attaque. Les spiderlings sont particulièrement solidaires.

MAISON Si vous êtes en mauvaise posture, n'hésitez pas à vous mettre sous la protection des gardes, y'a pas de honte !

Sortir un peu

Lisez votre quest note et allez chercher le siège de la guilde à laquelle vous appartenez. Vous allez vous perdre, ce qui sera une bonne leçon de déplacement dans Everquest. En effet, l'un des principaux défauts du jeu est la difficulté à se situer dans l'espace. Si vous êtes vraiment perdu, essayez de trouver un membre de votre confrérie et demandez-lui le chemin, ou bien utilisez la fonction « Shout » pour poser la question à la cantonade. Quand vous aurez mis la main sur le maître de guilde, donnez-lui votre quest note, il vous fera don d'une armure ou d'une robe, selon le cas, et d'un peu d'expérience de départ. Essayez aussi de vous procurer quelques vivres – on ne meurt pas de faim dans Everquest, mais en cas de manque trop important, vous ne récupérez plus de santé ni de mana.

Quand vous aurez tout votre équipement de base, vous devrez sortir de la ville pour commencer réellement l'aventure. Attention, si vous êtes un elfe des bois, vous serez dans de hauts arbres : ne tombez pas, la chute est vraiment très dure ! En vous dirigeant vers la sortie, essayez de bien situer votre chemin afin de retrouver votre guilde plus tard. Une fois dehors, repérez bien les gardes : si une créature trop puissante vous attaque, courez vers eux pour qu'ils vous protègent. Étant donné la faiblesse d'un personnage de niveau 1, vos premiers exploits vont être forcément très modestes. Commencez par attaquer des serpents, qui sont non seulement une cible facile, mais dont les peaux rapportent en outre un peu d'argent. Les autres créatures auxquelles vous pouvez dès maintenant vous attaquer sont les rats et les chauves-souris. Attention, si plus



MONNAIE Dès que vous aurez récupéré quelques trophées sur des créatures, allez les vendre en ville pour commencer à vous équiper.

PETITS JOUEURS Pour un débutant, les guêpes (avec rats, serpents et chauves-souris) sont les premières victimes toutes désignées.

d'un serpent ou d'un rat vous attaquent, courez vers les gardes. Placez-vous également à leurs côtés quand vous voudrez vous asseoir pour récupérer santé et mana. Campez ici aussi longtemps qu'il le faudra pour atteindre le niveau 2 ou 3, et retournez régulièrement en ville pour vendre les dépouilles des créatures et vous entraîner dans votre guilde. Si vous êtes un magicien et que vous êtes blessé, placez-vous près des gardes et entraînez-vous à lancer des sorts, la maîtrise de votre personnage s'améliorera. Commencez aussi à dépenser votre argent (tout en gardant une petite réserve) pour acheter, selon votre classe, armes, armures ou sortilèges. Les humains doivent très vite acheter des torches, car les nuits sont très noires sur Norrath.

PETITES PRÉCAUTIONS Avant de commencer, apprenez vos sorts.

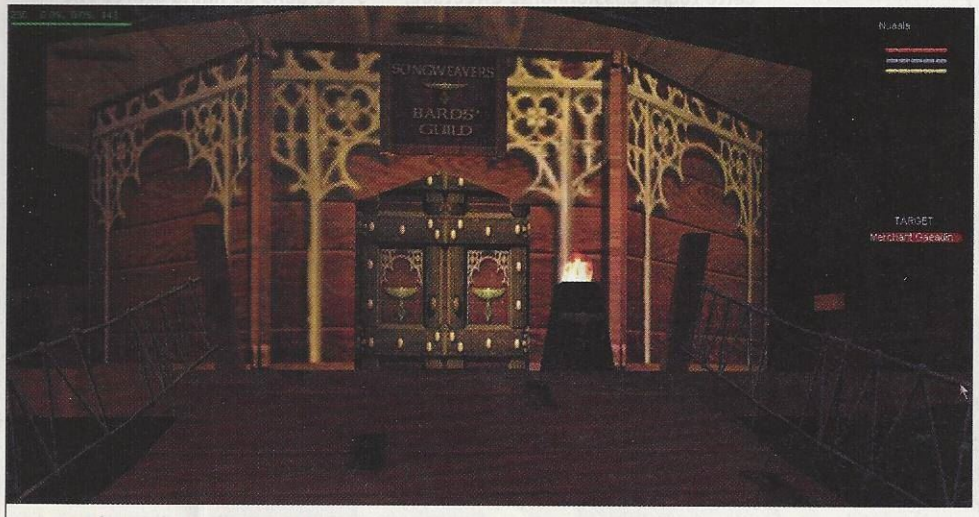
Très vite, vous allez mourir. Si vous vous êtes éloigné des portes de la ville, il faut absolument que vous sachiez retrouver l'endroit où vous êtes mort : contrairement à Asheron's Call, il n'y a pas de carte où repérer les coordonnées de votre cadavre et vous perdrez tous vos objets en mourant. En revanche, jusqu'au niveau 5, vous ne perdrez pas d'expérience. Évitez de vous noyer, car récupérer son corps sous l'eau est sans doute l'une des choses les plus difficiles du jeu. Si vous ne retrouvez pas votre corps, demandez l'aide d'un barde ou d'un nécromancien. À défaut, un « wand » spécial vous aidera à le localiser (attention, il n'est pas disponible partout). Dès que vous aurez suffisamment d'argent, achetez du matériel de rechange et laissez-le à la banque pour pouvoir vous rééquiper un peu, en cas de décès.

Une fois mort, n'hésitez pas à demander de l'aide pour retrouver votre corps, ou vous risquez de décéder plusieurs fois de suite et de tout perdre.

Reposez en paix

Entraînez-vous aussi à utiliser la commande /loc pour le retrouver plus facilement – récemment, une amie joueuse a passé toute une nuit à retrouver son corps. Quand vous voyez que vous êtes en train de perdre un combat, repérez bien les lieux avant de décéder totalement. Avant d'attaquer la moindre créature, faites un clic droit dessus (commande /con), comme je vous le recommandais la dernière fois. Repérez vite les attitudes « sociales » des monstres : certains sont parfaitement individualistes, alors que d'autres vont appeler leurs copains à l'aide, dès que vous aurez commencé à les embêter. Dans les premiers niveaux, méfiez-vous particulièrement des spiderlings, qui appellent à l'aide dès qu'elles sont attaquées. Enfin, certains joueurs conseillent de passer en vue à la Tomb Raider à chaque combat, pour voir si personne n'arrive par-derrière. Même s'il est plus facile de débuter en Solo pour acquérir ses premiers skills, faites-vous, dès que possible, des amis pour ne pas vous aventurer trop souvent seul au milieu des monstres ! ■

- Rémy Goavec

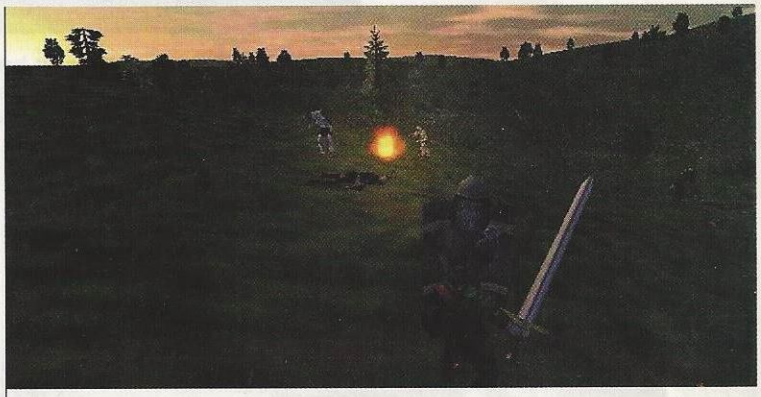


PRIORITÉS La première chose à faire quand vous apparaissez dans Everquest est de trouver votre guilde afin d'être équipé et entraîné. Ici, la guilde des bardes des elfes des bois.

Asheron's Call

La tactique des gens d'armes

Asheron's Call est un beau jeu où il est très facile d'avoir une belle mort ! Débuter dans ce monde impitoyable n'étant pas une sinécure, vous trouverez ici l'essentiel pour ne pas finir en pâtée pour Drudge au bout de cinq minutes !



AU COIN DU FEU Attention aux feux de camp : ils génèrent souvent plusieurs créatures à la fois, ce qui peut très mal finir pour vous (surtout si votre endurance est faible) !

L'une des spécificités d'Asheron's Call par rapport à ses concurrents actuels, c'est sa relative indifférence au système de classes de personnages, qui est pourtant l'une des caractéristiques du jeu de rôle. Cela ne signifie pas que ses auteurs ont complètement tourné le dos aux classes. Il existe bien sept classes de personnages mais elles ne sont pas limitatives. Selon le tirage aux dés que vous effectuerez et vos propres réglages de statistiques, vous pourrez très facilement pousser votre perso dans la direction qui vous convient. Cette liberté est même l'un des grands attraits d'Asheron's Call. Par conséquent, à moins que vous soyez un rôliste Solo expérimenté avec des goûts bien définis (genre « un mago ou rien »), zappez les classes préétablies et cliquez sur « Custom character » pour créer vous-même le personnage qui vous convient le mieux. Libre à vous d'en faire un guerrier, un archer ou un sorcier, en jouant sur ses statistiques. Vous êtes également libre de choisir le peuple et le sexe que vous voulez. Même si, pour des raisons « historiques », il existe des aptitudes très spécialisées propres à chacun des trois peuples, vous ne trouverez pas de différences significatives entre les trois. Quant aux personnages féminins, ils ne vous donneront aucun handicap de force ou de rapidité. Ceci étant dit, vous allez quand même devoir choisir, dans ce personnage que vous créerez librement, une spécialité. Libre à vous d'essayer d'en faire un personnage proche du ranger de Donjons & Dragons, mais, d'expérience, cela ne donne que rarement de bons résultats. Dans Asheron's Call : un personnage non spécialisé risque fort d'être médiocre en magie et en combat ! Les statistiques de départ sont déterminantes pour votre progression. En ce qui concerne les aptitudes spécialisées, le mage et l'archer auront tout intérêt à prendre les mêmes au départ : Magic Defense et Creature Enchantment. Quant au guerrier, il lui est vivement conseillé de prendre Arcane Lore, Life Magic (pour se soigner) et son arme de prédilection (masse ou épée). Ensuite, tout dépendra de votre style de jeu. Souvenez-vous toutefois que Item Enchantment et Mêlée Defense vous seront utiles quelle que soit votre classe.

Surveillez bien la barre « stamina » pendant les combats pour ne pas mourir d'épuisement.

Confrérie

LES COPAINS D'ABORD Vous n'aimez pas être vassal ? Vive la confrérie !

On a beaucoup détaillé le système de vassalité d'Asheron's Call, mais il existe un cadre plus léger, celui de la confrérie. Il s'agit d'une association provisoire d'aventuriers qui décident de partir à la chasse aux monstres. Se mettre en confrérie a deux avantages. Les communications entre membres vont être facilitées, ce qui est pratique pour appeler au secours. Ensuite, l'expérience est automatiquement répartie au sein du groupe selon la proximité de ses membres. Ainsi, un débutant profitera des gros kills de ses voisins, tandis que celui qui veut se garder un monstre pour lui n'a qu'à s'écarter des autres pour garder égoïstement son XP.

Le shopping

Votre gros bébé est enfin prêt à affronter la mort et les créatures maudites. Il vous faut le lancer dans le jeu. Vous devrez choisir une ville pour démarrer. Ce choix n'est pas essentiel – il n'y a hélas ni banque ni maison dans Asheron's Call – mais sachez que les meilleurs joueurs recommandent Rithwic et Holtburg. Leurs positions très centrales et leur environnement de monstres faibles en font de bons choix. Une fois arrivé, accordez-vous à une pierre de vie et ne sautez pas le tutorial qui vous est offert. Vous en sortirez avec un peu d'argent et quelques menus objets. Cet apprentissage fini, allez plus avant dans la ville et repérez les boutiques. Retirez tous vos vêtements à l'exception de vos bottes et vendez-les, ainsi que toute

PRÈS DE CHEZ VOUS Placez la souris sur les portails pour savoir où ils mènent.

FEU D'ARTIFICE Non, ce n'est pas une terrible malédiction, mais simplement le signe que vous montez de niveau ! Ils font les choses en grand, chez Turbine !

nourriture ou arme supplémentaire que vous pourriez posséder. Cela devrait vous mettre à la tête d'un petit pécule d'environ 140 pyreals (la monnaie locale). Pour accompagner votre épée d'entraînement, achetez un kite shield (grand bouclier), une robe solide si vous êtes mage, un bon arc et un casque de cuir si vous êtes archer. Quand vous vous serez fait un peu d'argent, vos achats devront être, dans l'ordre : une meilleure épée (une Yaoji de préférence) ou un longbow (pour l'archer), une cuirasse en cotte de mailles (chainmail breastplate), puis des studded leather boots pour remplacer vos leather boots de base. L'étape suivante sera le casque de cuir puis les jambières de mailles (chainmail leggins). Enfin, vous pourrez vous occuper de vos bras, mains et abdomen. Vous devriez avoir acquis cet équipement basique au bout de six ou sept heures de jeu. Notez que vous pouvez ruser pour transporter plus d'objets en créant une « mule » (un perso qui ne sert qu'à ça).

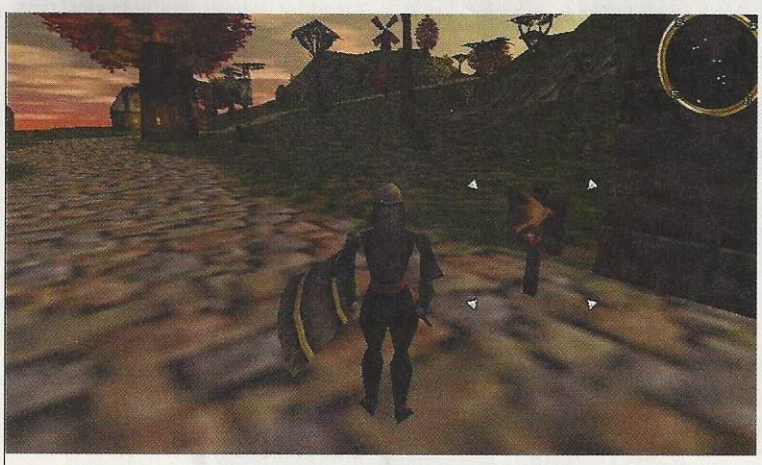
Sortir de la ville

Comme vous vous situez dans une ville de débutants, les alentours ne devraient pas être trop dangereux. Il faut donc vous lancer à l'assaut des monstres. Les premiers que vous rencontrerez seront inoffensifs et vous pouvez les massacrer pour ramasser un peu d'expérience. Mieux vaut pourtant les laisser tranquilles et vous en prendre au monstre de base, le drudge skulker, sorte de rat bipède très agressif. Les monstres apparaissent sur des points très facilement identifiables. Installez-vous près d'un générateur de drudges et tuez-en suffisamment pour monter de niveau et commencer à avoir des points d'expérience à répartir entre vos différentes aptitudes. Ne partez pas bêtement sur les routes et n'allez pas visiter les donjons. Les routes sont mortelles pour les débutants (elles dissimulent des créatures de tous niveaux) et les donjons sont habités par des êtres qui se battent en groupe. Attention aussi aux feux de camp : ce sont en général trois ou quatre monstres qui y apparaîtront d'un coup. Si vous êtes un archer, vous allez découvrir que votre arc porte très loin : placez-vous en haut d'une colline, en vue d'un générateur de monstres faibles (drudges skulkers ou rats géants) et criblez-les de flèches. Si vous décidez malgré tout d'aller vous promener, regardez bien votre radar et cliquez sur les points pour les identifier.
Si la créature est trop puissante pour vous, faites un détour. Quand la créature est en vue, si vous avez un doute, faites un clic droit sur elle. Si elle a plus de deux niveaux de plus que vous, l'attaquer serait un suicide pur et simple.

La mort

Même si vous suivez scrupuleusement ces conseils, vous allez forcément mourir. Dans Asheron's Call, l'expérience n'est pas trop grave : les pénalités que vous recevrez disparaîtront dès les prochains combats. Le seul problème est lié à l'un des gros défauts du jeu : l'impossibilité de stocker des objets ailleurs que sur soi, ce qui est très embêtant quand on sait qu'à chaque mort, l'objet le plus coûteux reste sur le cadavre. Comme il s'agit généralement de votre épée ou de votre bouclier, récupérer votre corps est souvent un problème. Suivez donc quelques principes simples : ne transportez jamais beaucoup d'argent, notez votre localisation sur la carte avant de vous lancer dans une bataille difficile et accordez-vous toujours à la pierre de vie la plus proche. Une fois mort et réincarné, n'hésitez pas à demander l'aide de joueurs plus expérimentés pour récupérer votre cadavre. Enfin, pour ne pas vous retrouver sans arme, retenez cette ruse de joueurs malins : toujours porter sur soi un bijou inutile mais coûteux. Lorsque vous mourrez, c'est lui que vous perdrez, et non votre arme. ■

- Rémy Goavec



ARTÉFACTS Essayez de trouver chez les orfèvres des bijoux magiques qui augmentent vos caractéristiques et vous permettent de porter une armure entière dès le début.

Créatures

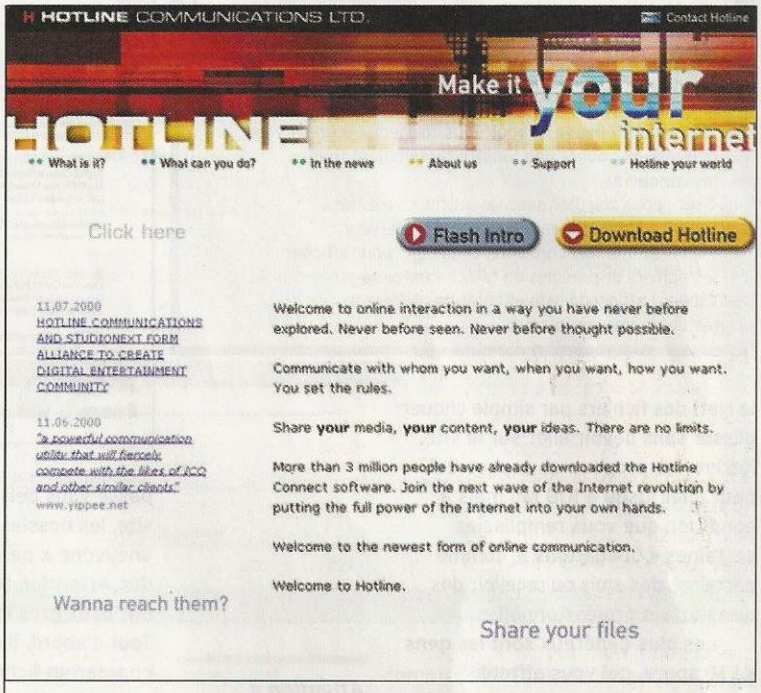
- **Niveaux 1 et 2**
  Lapins, vaches, un ou deux drudges skulkers, un gnawer shreth.
- **Niveau 3**
  Drudge slinkers, drudge prowlers, trois drudge skulkers, deux gnawer shreths.
- **Niveau 4**
  Red phyntos wasps (toujours par trois), drudge sneakers, carrion shreths, trois drudge skulkers.
- **Niveau 5**
  Outcast monuga, mite snippets, tous les drudges, reedshark pups, un creeper mosswart.
- **Niveau 6**
  Green phyntos wasps, young banderlings, deux outcast monugas.
- **Niveau 7**
  Blue phyntos wasps, groupes mélangés de drudges, blood shreths, banderling scouts.

Aptitudes

- **Guerrier**
  Force : 100
  Stamina : 60
  Coordination : 60
  Quickness : 60
  Self : 25
  Focus : 25
- **Mage**
  Force : 50
  Stamina : 30
  Coordination : 10
  Quickness : 40
  Self : 100
  Focus : 100
- **Archer**
  Force : 10
  Stamina : 10
  Coordination : 100
  Quickness : 10
  Focus : 100
  Self : 100

Espace virtuel
Télécharger et stocker

Vous avez des fichiers à déplacer d'un PC à un autre et des disquettes trop petites ? Vous en avez assez de gâcher des CD vierges pour enregistrer vos sauvegardes ? Vous voulez mettre des fichiers à la disposition d'autres utilisateurs ? Ne craquez pas, il existe des sites et des utilitaires étudiés pour vous.



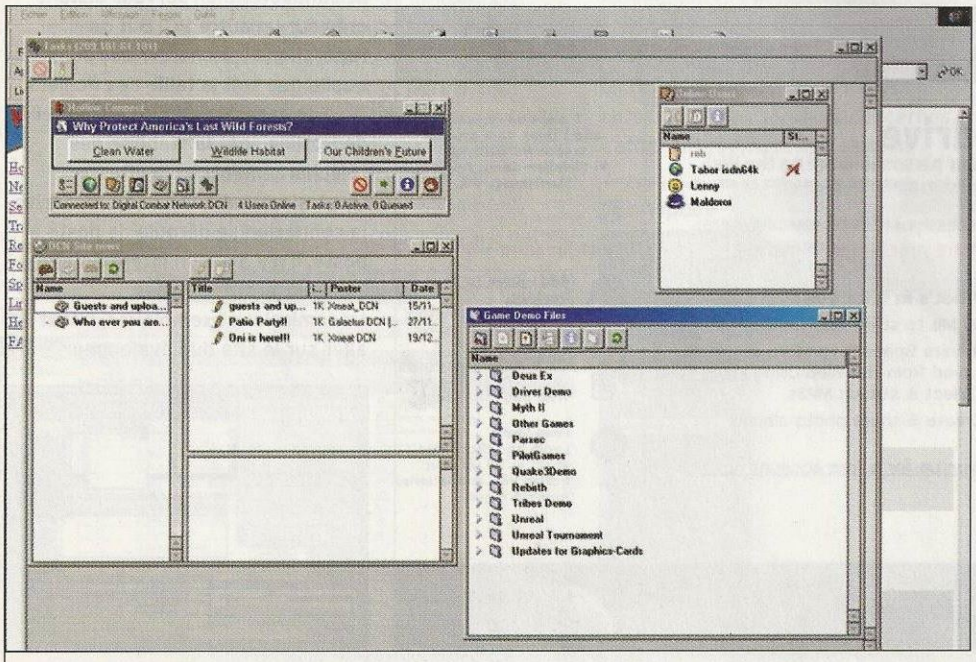
POINT DE DÉPART Pour profiter de Hotline, il faut tout d'abord se connecter sur leur site (www2.bigredh.com) et télécharger deux petits utilitaires de deux Mo environ.

Devant l'accroissement de la taille des sauvegardes de jeu et des personnages de jeux on-line, le joueur qui joue sur deux PC (au hasard, celui de son travail ou de son école et le sien) en vient souvent à s'arracher les cheveux. Par exemple, avancer dans Deus Ex, le week-end chez soi, quand on a commencé le jeu au bureau, est presque impossible (vu la taille des sauvegardes) sans disposer d'un graveur, ce qui est quand même assez rare. Heureusement, Internet est là ! Une première solution pour faire communiquer différents ordinateurs quand on ne dispose pas d'un réseau approprié est d'utiliser certains sites qui vous offrent gratuitement de l'espace sur leurs disques durs. Non pas pour créer votre site perso, avec votre vie, votre œuvre et la photo du chien, mais pour disposer d'un espace de stockage, un « disque dur virtuel » où stocker des fichiers pour les télécharger ensuite d'un autre emplacement.

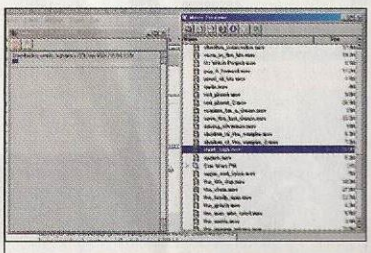
Les disques durs virtuels vous offrent entre 50 et 300 Mo d'espace sur le Net !

Générosité

Ces sites sont peu nombreux (pour citer les plus importants : Idrive.com, Xdrive.com, Myspace.com, et Freedrive.com) et offrent sensiblement le même service, seules les interfaces changent. Les interfaces, et la taille de l'espace qui vous est accordé. Ainsi, Idrive, qui est sans doute le plus connu, n'offre « que » 50 Mo de stockage, mais bénéficie de petits plus fort agréables, comme le fait de pouvoir uploader (envoyer des données via



MULTIFENÊTRAGE Une fois connecté à un serveur, on navigue comme sous Windows : un système de dossiers plus ou moins classé permet de se repérer facilement. Ensuite, on double-clique sur les fichiers pour les télécharger.

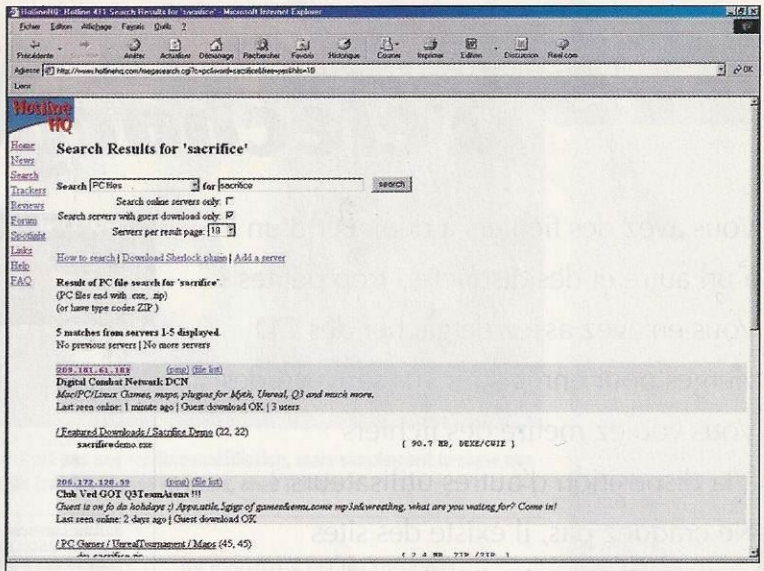


BANDES-ANNONCES Pour télécharger les dernières bandes-annonces de films...

Hot line

MODE D'EMPLOI Voici la barre d'outil principale de Hotline Client.

1. Paramètres : c'est ici que l'on configure le logiciel, serveur et client.
2. Connexion : cliquez ici pour vous connecter à un serveur.
3. Utilisateurs : ouvre une fenêtre rassemblant tous les connectés.
4. Chat : pour discuter avec les autres connectés.
5. News : à consulter en arrivant sur un serveur.
6. Fichiers : une fois connecté, cliquez ici pour afficher les fichiers disponibles en téléchargement.
7. Tâches : affiche la liste et l'état des différents téléchargements en cours.



VA CHERCHER ! Sur www.hotlinehq.com, vous pouvez lancer des recherches pointues. Il ne reste plus qu'à cliquer sur l'IP qui vous intéresse pour lancer Hotline.

le Net) des fichiers par simple cliquer-glisser sans devoir aller sur le site. Xdrive, lui, propose un espace qui peut aller jusqu'à 100 Mo mais à condition que vous remplissiez certaines « obligations », comme parrainer des amis ou recevoir des newsletters professionnelles.

Les plus généreux sont les gens de Myspace, qui vous offrent 300 Mo à condition de répondre à un questionnaire pas bien méchant – Myspace gère aussi le cliquer-glisser pour uploader, ce qui est un grand soulagement pour l'utilisateur pressé. Le principe est bête comme chou et rappelle les comptes mail type Yahoo : un login et un mot de passe vous permettent d'accéder au site, les dossiers étant uploadés par une icône « parcourir » sur le disque dur. Attention toutefois, ces services ont deux gros inconvénients.

Attention à la mauvaise surprise : les vitesses de téléchargement et d'upload sont très faibles.

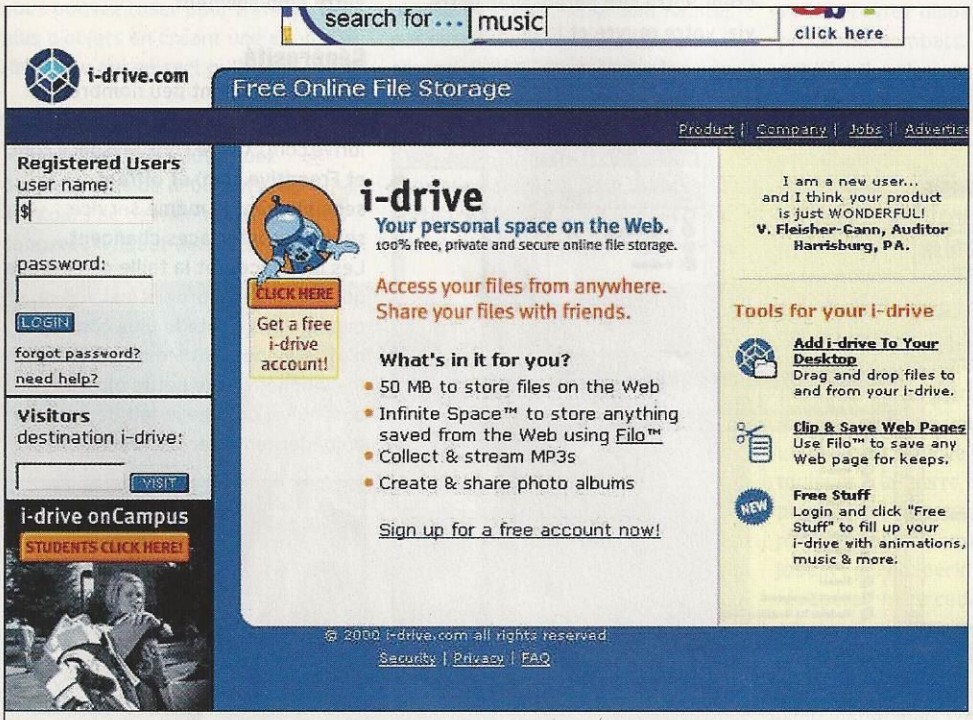
Tout d'abord, il est parfois difficile de charger un fichier, même de taille modeste, si vous avez une mauvaise liaison modem : vous allez patienter pendant une demi-heure pour finir avec un message d'erreur extrêmement frustrant. Ensuite, la vitesse de téléchargement est souvent très faible, environ 5 Ko par seconde avec une ligne ultra-rapide. Petite parenthèse, les petits malins qui ont dans l'idée de stocker des MP3 ou des fichiers musicaux illégaux prennent le risque de se voir radier par l'hébergeur, des contrôles inopinés étant effectués.

Donner et recevoir

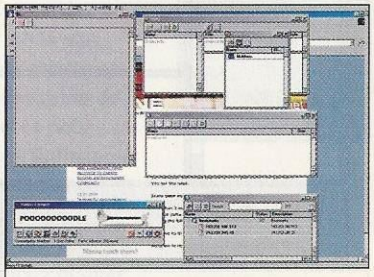
Face à Idrive et Freedrive qui proposent des services d'appoint finalement assez limités et pas toujours très fiables, on trouve un logiciel rapide, efficace et ayant fait ses preuves depuis plusieurs années : Hotline. Il permet deux choses : créer un serveur sur son PC qui pourra accueillir des connexions ou se connecter à un serveur distant créé sur un autre PC. But de l'opération : télécharger des données, quelle que soit la taille des fichiers.

Les caractéristiques essentielles de Hotline sont la stabilité des téléchargements et la vitesse (contrairement à Idrive ou Freedrive, la connexion se déroule de poste à poste, il n'y a aucun intermédiaire).

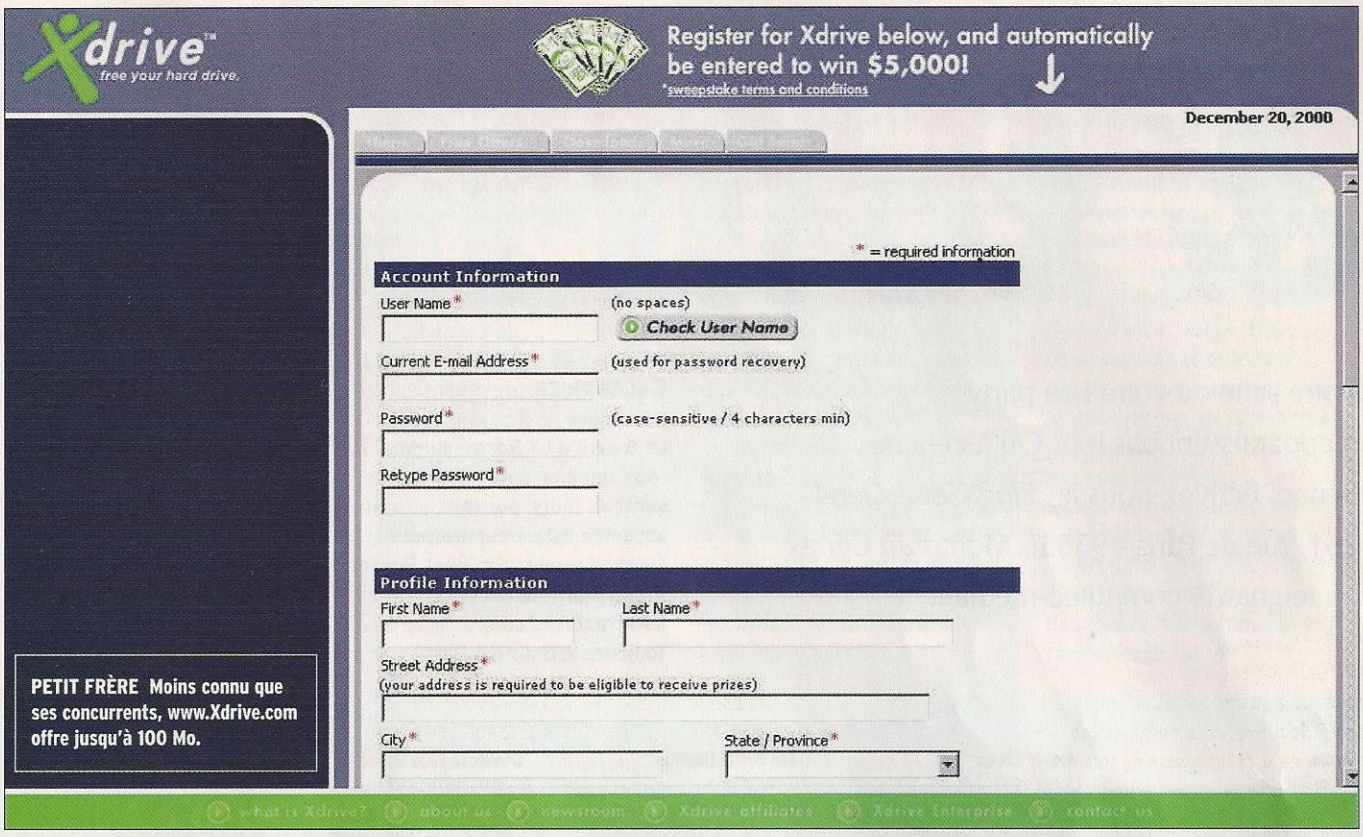
Pour profiter de ces transmissions exemplaires, il faut aller sur le site du développeur



FACILE ET... LENT En dépit de sa petite taille (50 Mo) et de sa lenteur de téléchargement, Idrive (www.idrive.com) est sans doute le service le plus populaire, du fait de sa simplicité d'utilisation.



INTERFACE Ne minimisez pas la barre d'interface ou tout se ferme !



PETIT FRÈRE Moins connu que ses concurrents, www.Xdrive.com offre jusqu'à 100 Mo.

Pour profiter pleinement de Hotline, il est préférable de disposer d'une connexion permanente et de bonne qualité (câble ou ADSL).

(www2.bigredh.com) et récupérer deux programmes : le client et le serveur. Il s'agit de deux exécutables indépendants qui n'ont pas besoin l'un de l'autre pour fonctionner. Il peut être également utile de télécharger le mode d'emploi en format PDF puis de l'imprimer, même si le fonctionnement de Hotline est très accessible, il faut apprendre à l'utiliser.

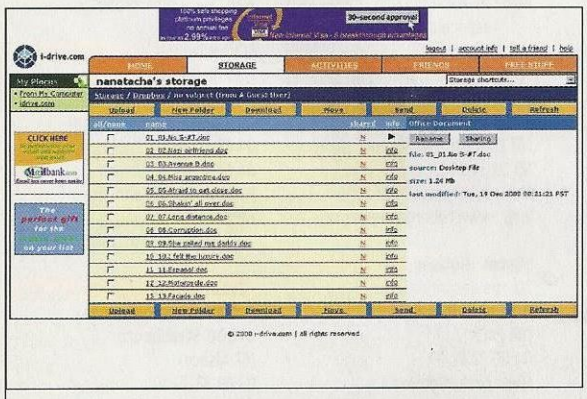
Une fois familiarisé avec la bête, voici ce que l'on pourra faire : créer un serveur et permettre à ses amis de venir récupérer toutes les données possibles et imaginables sur son poste, récupérer ses données de chez soi, sur son PC du boulot, et se connecter à d'autres serveurs pour récupérer tout et n'importe quoi. Cette dernière possibilité séduira tous ceux qui recherchent en permanence des données de taille respectable (démos, patchs, etc.).

Un tigre dans le moteur

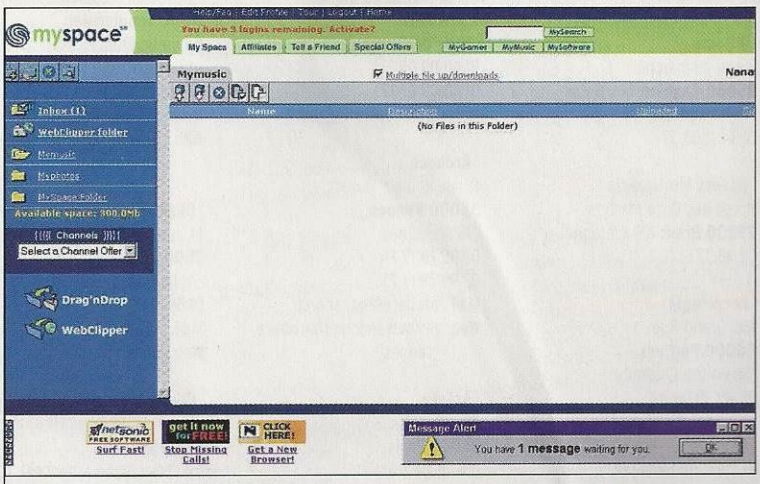
Le site www.hotlinehq.com est en réalité un puissant moteur de recherche répertoriant tous les serveurs actifs et possédant un fichier qui vous intéresse. Il suffit de taper un mot-clef, de lancer la recherche et, hop, les adresses IP des serveurs concernés s'affichent (sachant que Hotline compte 200 000 utilisateurs, il y a souvent des dizaines de réponses !). Il ne reste plus qu'à cliquer dessus pour lancer automatiquement Hotline qui ira s'y connecter.

Attention tout de même : pour profiter pleinement de Hotline, il est préférable de disposer d'une connexion permanente et de bonne qualité. Comme il est effectivement envisageable d'échanger, par exemple, des fichiers de plusieurs dizaines de mégas (voir des centaines !), mieux vaut le câble ou l'ADSL. ■

- L.-S. Rodriguez et R. Goavec



CONTRÔLES Un compte idrive permet de stocker des MP3 légaux. Avis aux hors-la-loi des contrôles sont régulièrement effectués.



GÉNÉROSITÉ Un simple questionnaire pas trop indiscret vous permet d'obtenir 300 Mo d'espace sur Myspace.com ; ce qui permet de stocker pas mal de choses.

Lan parties & tournois

Votre salle ou votre Lan party n'apparaissent pas ici ? Qu'à cela ne tienne, écrivez-nous à : *Hors-Série Gen4* - 261, rue de Paris - 93556 Montreuil Cedex ou teignard@computec-media.fr

Calendrier

Avril

Le 6 avril à La Roche-sur-Yon (85), une Lan party Rezoland sur trois jours, pouvant accueillir 50 personnes pour jouer à Counter-Strike et Rocket Arena. Renseignements : **www.rezoland.com.**
Toujours le 6, LANA Party à Tarbes (65), 250 personnes sur UT, QIII, CS et Starcraft. Renseignements : **www.cyblan.com.**
Le 7, autre grosse LAn (200 personnes attendues) à Nancy (54), sur CS et UT. Renseignements : **lana.fr.st** ou 06 18 82 76 50.
Le 13, « guerre numérique » sur

2csm
71, rue Buzenval
75020 Paris
(75 Ile-de-France)
01 55 25 21 85

3DGamma
103, Fbg Lacapelle
82000 Montauban
(82 Midi-Pyrénées)
05 63 91 00 91

9c.com
83-85, rue de Javel
75015 Paris (75 Ile-de-France)
01 56 77 14 00

@bsolute Computer
2 bis, rue des Prés-Saint-Jean
30100 Alès
(30 Languedoc-Roussillon)
04 66 34 00 04

@cces.Cibles
31, av. Clémenceau
29200 Brest (29 Bretagne)
02 98 46 76 10

@Home
3, rue du marché
95880 Enghien-les-Bains
(95 Ile-de-France)
01 34 12 33 37

Access Multimédia
11, rue des Onze-Martyrs
29200 Brest (29 Bretagne)
02 98 33 61 11

Accrologis
168, Grand-Rue
86000 Poitiers
(86 Poitou-Charentes)
05 49 39 08 89

Akyrion
19, rue Charlemagne
75004 Paris
(75 Ile-de-France)
01 40 27 92 07 / 01 40 27 99 07

Alerte Rouge
73, rue de Verdun
11000 Carcassonne
(11 Languedoc-Roussillon)
04 68 25 20 39
04 68 25 20 39

Annexe informatique
29, rue Colbert
37000 Tours
(37 Centre)
02 47 75 10 02

Annexe informatique
8, rue Gambetta
37000 Tours
(37 Centre)
02 47 75 10 02

Argon & Aléas
36, rue Jean-Charcot
93600 Aulnay-sous-Bois
(93 Ile-de-France)
01 48 68 54 93

Armageddon
11, rue Alexandre-Dumas
75011 Paris
(75 Ile-de-France)
01 40 09 05 21
01 40 09 07 19
Mail : armageddon@sky.fr

Arobace
11, rue Poulain-Duparc
35000 Rennes
(35 Bretagne)
02 99 79 19 77
02 99 79 19 73
Mail : arobace@wanadoo.fr
Web : perso.wanadoo.fr/arobace_rennes

ArTeFaC
42, rue Volta
75003 Paris
(75 Ile-de-France)
01 44 59 39 58
Mail : artefac2@wannadoo.fr
Web : www.ArTeFaC.fr.st

Aux Petits Bouffons
68, rue d'Anjou
78000 Versailles
(78 Ile-de-France)
01 30 21 80 80
Mail : bouffons@wanadoo.fr
Web : www.perso.wanadoo.fr/cyber-cafe-aux-petits-bouffons

Bisounours le Vrai
14, rue de Strasbourg
44000 Nantes
(44 Pays-de-Loire)
02 40 89 57 92
Mail : Cybercity2@Wanadoo.fr

Blôd Station
42, rue Pargaminières
31000 Toulouse
(31 Midi-Pyrénées)
05 34 45 09 99
05 34 45 09 98
Mail : blodstation@wanadoo.fr
Web : www.ifrance.com/blod

BlueWeb
109, rue du Président-F.-Mitterrand
91160 Longjumeau
(91 Ile-de-France)
01 64 48 80 35
01 64 54 92 40
Mail : lunablue@ifrance.com
Web : www.ifrance.com/blueweb-cyberespace

ClickSide
14, rue Domat
75005 Paris
(75 Ile-de-France)
01 56 81 03 00
Mail : info@clickside.com
Web : www.clickside.com

Clique & Croque
27, rue de Vesle
51100 Reims
(51 Champagne-Ardennes)
03 26 86 93 92
Mail : ccreims@cliqueetcroque.com
Web : www.cliqueetcroque.com

Connecto Ergo Sum
88, quai Pierre-Scize
69005 Lyon
(69 Rhône-Alpes)
04 72 98 86 63
Web : www.chez.com/connecto

Crazy Mouse
41, rue Saint-Honoré
75001 Paris
(75 Ile-de-France)
01 42 33 09 99
01 42 33 10 60
Mail : crazy.mouse@caramail.fr

Crazyland
84, av. de la République
75011 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 55 06 00
01 43 55 04 04
Mail : crazyland_fr@hotmail.com

Cyber Espace
10 rue Marquetas
Immeuble la Banane
83000 Toulon
(83 PACA)
04 98 00 69 11
Mail : cybesp@club-internet.fr
Web : www.multimania.com/espace cyber

Cyber Game Café
12, rue Rafilhoux
87000 Limoges
(87 Limousin)
05 55 34 94 13
Mail : cybergame@inext.fr
Web : www.cybergame87.com

Cyber Highway
30, rue des Infirmières
84000 Avignon
(84 PACA)
04 90 27 02 09
Mail : cyberhighway@wanadoo.fr
Web : pro.wanadoo.fr/cyberhighway

Cyber L@n
20, esplanade du Champ-de-Mars
35000 Rennes
(35 Bretagne)
02 99 31 71 43
Mail : cyberlan2@wanadoo.fr

Cyber-Média
76, rue de Clermont
60000 Beauvais
(60 Picardie)
03 44 15 31 22
Mail : jf@nvshop.net

Cyberbase
215, rue de Vaugirard
75015 Paris
(75 Ile-de-France)
01 40 56 06 27
Mail : cyber_base@hotmail.com
Web : www.cyberbase.fr.st

Cyberdrome
68, rue Guillaume-Puy
84000 Avignon
(84 PACA)
04 90 16 05 15
04 90 16 05 14
Mail : cyberdrome@wanadoo.fr
Web : www.cyberdrome.fr

Cyberia
7, av. Solférino
34500 Béziers
(34 Languedoc-Roussillon)
04 67 62 99 91
04 67 62 99 92
Mail : pulsard@yahoo.fr
Web : www.cyberia-beziers.com

Cybermaniak
2, rue de Sarreguemines
67000 Strasbourg
(67 Alsace)
03 88 32 30 40
03 88 32 34 16
Mail : cybermaniak@fr.st
Web : www.cybermaniak.fr.st

Brood War et CS à Lausanne (en Suisse, bien sûr) pendant 3 jours non-stop. Attention, moins de 18 ans s'abstenir ! Renseignements : **www.tirgroupe.ch/guerre.**
Le 13 également, une LAn de 3 jours sur CS à Cestas (33). Renseignements : **tntlan.free.fr.**
Le 14 avril, à Tours (37), 50 personnes vont pouvoir passer deux jours sur CS, Quake III et Starcraft. Renseignements : **rezoweb.cjb.net.**
Le même jour, à Dieppe (76), deux jours de tournoi CS et QIII pour 50 personnes. Renseignements : **www.dieppenews.fr.st.**
Toujours le 14, à Auvers-sur-Oise (27), une petite centaine de personnes vont s'affronter pendant deux jours (liste des jeux non encore définitive). Renseignements : **www.restless-lan.org.**
Pour conclure cette terrible journée du 14, 200 personnes pourront s'étriper au soleil de Villefranche-sur-Mer (06) sur CS et QIII. Renseignements : **www.killfirst.net.**
Une petite semaine de calme et les hostilités reprennent le 20 à Troyes (10) avec trois jours d'Open Lan sur CS et QIII. Renseignements : **www.open-lan.com.**
Folie des grandeurs le même jour à Paris : 1000 personnes dans un lieu encore non défini pour jouer à Brood War, CS et QIII. Renseignements : **www.lan-arena.com.**
Pas le temps de se reposer : le 21, à Douvrin (62), deux jours de tournoi sur QIII, UT et Starcraft pour une centaine de personnes. Renseignements : **www.multiplayerland.ht.st.**
Le 21 aussi, à Puy-sur-Vals (43), 100 personnes pour la M.A.D. 1.02. Renseignements : **www.lan-fr.com/lan/.**
Le 28 avril, c'est à Nice (06) que 150 personnes pourront passer deux jours sur CS et QIII. Renseignements : **ipxwarzone.com.**
On conclut le moi avec, toujours le 28, une LAN à St-Pierre-de-Bailleul (27), qui va réunir 100 personnes sur CS et sans doute QIII. Renseignements : **www.lan-fr.com/lan.**

Mai

Le 05, à Tours (37), les chants des oiseaux seront couverts par les détonations de CS, QIII et Starcraft pour deux jours, dont 24 heures non stop. Renseignements : **rezoweb.cjb.net.**
On passe directement au 25, où la SNTI Lan réunira 350 personnes à Toulon (83) pour un tournoi CS, Brood War et QIII réservé aux élèves des grandes écoles de commerce et d'ingénieur. Renseignements : **www.snti-isem.com.**
Et on termine le 26, à Tours, où 50 personnes pourront jouer à CS, Starcraft et QIII pendant deux jours. Renseignements : **rezoweb.cjb.net.** ■

Cybernetics
59, place du Vieux
76000 Rouen
(76 Haute-Normandie)
02 35 07 02 77
02 35 07 05 88
Mail : contact@cybernetics.fr
Web : www.cybernetics.fr

Cyberstation
23, cours Pasteur
33000 Bordeaux
(33 Aquitaine)
05 56 01 15 15
05 56 79 07 59
Mail : webmaster@cyberstation.fr
Web : www.bordeaux.cyberstation.fr/salle.html

Cyber_Drugstore
4, rue Rodin
76190 Yvetot
(76 Normandie)
02 35 56 87 80
02 35 96 18 11
Mail : cyber_drugstore@hotmail .com

CybMania
1 bis, allée Louis-Clément-Faller
91400 Orsay
(91 Ile-de-France)
01 69 28 16 98

Deltacom
18-20, rue Christophe-Colomb
97300 Cayenne
(97 Guyanne)
05 94 31 33 09
Mail : deltacom@deltacom.fr
Web : www.deltacom.fr

Diftours
6, av. de Grammont
37000 Tours
(37 Centre)
02 47 75 50 01
02 47 75 50 02
Mail : difintel.tours@wanadoo.fr

Dot
19, rue Monge
75005 Paris
(75 Ile-de-France)
01 56 24 36 04
Mail : dot2@wanadoo.fr
Web : www.dot.fr

Dream Games
9, rue Duwez
7500 Tournai
(Belgique)
(0) 32 69 22 65 46
32 69 22 65 46
Mail : mr-papaye@ccats.org
Web : ccats.org

Dream Multimedia
8, rue Bugeaud
69006 Lyon
(69 Rhône-Alpes)
04 72 83 74 74
04 72 83 74 75
Mail : info@dream-multimedia.fr
Web : www.dream-multimedia.fr

e-café
11, rue des Quatre-Églises
54000 Nancy
(54 Lorraine)
03 83 35 47 34
Mail : ecafe@ecafe.fr
Web : www.ecafe.fr

E-Game
222, rue de Charenton
75012 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 41 67 66
Mail : contact@e-game.fr
Web : www.e-game.fr

Espace Micro
1, rue Basse
14000 Caen
(14 Basse-Normandie)
02 31 53 68 60
Web : www.archinet.fr

Fairgame Jussieu
19, rue du Cardinal-Lemoine
75005 Paris
(75 Ile-de-France)
01 44 07 21 32
Mail : aude.izoulet@caramail.com
Web : www.fair-game.fr.st

FairGame Nation
295, rue du Faubourg-St-Antoine
75011 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 73 65 27
Mail : aude.izoulet@caramail.com
Web : www.fair-game.fr.st

Funnyweb
16, place Foch
18100 Vierzon
(18 Centre)
02 48 71 21 58
02 48 75 23 65
Mail : funnyweb@wanadoo.fr

G@my's
9, rue Taylor
83500 La-Seyne-sur-Mer
(83 PACA)
04 94 10 82 35
Mail : michel_nurisso@hotmail.com

Game On
9, rue Casimir-Perrier
76600 Le Havre
(76 Haute-Normandie)
02 35 22 10 15
02 35 22 10 16
Mail : contact@game-on.fr
Web : www.game-on.fr plan d'accès

Génération Doom
Rue Francois-Pietri - nat. A4
Rés. Cours-Prince-Imperial
20000 Ajaccio
(20 Corse)
04 95 10 50 18
Mail : gen.doom@wanadoo.fr

Inter@ctive
23, rue Auguste-Romagné
78700 Conflans-Ste-Honorine
(78 Ile-de-France)
01 39 19 10 23
01 39 19 10 24
Mail : inter.active@wanadoo.fr
Web : perso.wanadoo.fr/inter.active

Intergames
53, rue du Professeur-Langevin
29200 Brest
(29 Bretagne)
02 98 01 20 04
Mail : intergames@fr.st
Web : www.intergames.fr.st

Iplayer
17, bd du Maréchal-Foch
59100 Roubaix
(59 Nord-Pas-de-Calais)
03 20 73 46 23
Mail : sjr2@wanadoo.fr
Web : www.iplayer.fr
Nombre : 12

Jeepeez Online
8 bis, av. de la Division-Leclerc
91220 Arpajon
(91 Ile-de-France)
01 60 83 60 47
01 60 83 60 48
Mail : jools@jeepeez-online.fr
Web : www.jeepeez-online.fr

Joystick Spirit
2, rue de Strasbourg
44000 Nantes
(44 Pays-de-Loire)
02 40 20 05 97
Mail : joystick.spirit@wanadoo.fr

KaBoOM's Clan
78, rue St-Aubert
62000 Arras
(62 Nord-Pas-de-Calais)
03 21 51 06 12
Mail : kaboom.clan@freesbee.fr

L'@fterbug
10, place Saint-Sernin
31000 Toulouse (31 Aquitaine)
05 61 22 19 19
Mail : afterbug@free.fr

L'Abri 13
4, rue Coste-Caluire
69300 Lyon (69 Rhône-Alpes)
04 78 39 13 13
Mail : christophe.hardy2@wanadoo.fr
Web : www.abri13.cjb.net

L'Arob@se
5, rue Mathieu-Lalanne
64000 Pau
(64 Aquitaine)
05 59 98 44 16
Web : www.larobase.fr/

L'Astrolabe
6, place de Locronan
29000 Quimper
(29 Bretagne)
02 98 53 71 25
Mail : lastrolabe@ifrance.com

L'Icône Café
25, rue de l'Hôpital-Auban-Moet
51200 Épernay
(51 Champagne-Ardennes)
03 26 55 73 93
Mail : icone@hexanet.fr
Web : www.icone-cafe.fr/

Le Nautilus
23, quai des Tanneurs
34090 Montpellier
(34 Languedoc-Roussillon)
04 67 79 27 46
Mail : nautilus@ovea.net
Web : www.ovea.net/nautilus

Le Rockfish Café
3, rue Dumond-Dinard
35800 Dinard
(35 Bretagne)
02 99 16 93 06
Mail : cedrictillon@wanadoo.fr

Le Web
109, rue du Général-de-Gaulle
Passage Fleuri
78120 Rambouillet
(78 Ile-de-France)
01 30 88 85 39
Web : www.webjc.com/leweb/

Lepton
16, av. des Paulines
63000 Clermont-ferrand
(63 Auvergne)
04 73 14 00 71
04 73 14 19 27
Mail : contact@lepton.fr
Web : www.lepton.fr

Let's Play
Rue Saint-Jean, 1
6700 Arlon (Belgique)
(Belgique)
(0) +32/63/22 61 55
Mail : letsplay@letsplay.be
Web : www.letsplay.be

Linko
6, rue Stanislas
75006 Paris
(75 Ile-de-France)
01 42 22 82 74
Mail : linkomail@yahoo.fr
Web : www.linko.fr

Magic Café
20, rue du Docteur-Escat
13006 Marseille
(13 PACA)
04 91 13 75 76
04 91 13 75 76
Mail : magic.cafe@wanadoo.fr
Web : perso.wanadoo.fr/magic.cafe

Mediagames
7, rue Voltaire
51100 Reims
(51 Champagne-Ardennes)
03 26 77 85 01
Mail : contact@mediagames.fr
Web : www.mediagames.fr

Microludique
18, rue du Pont-des-Morts
57000 Metz
(57 Lorraine)
03 87 18 38 51
Mail : ludik@hotmail.com
Web : www.microludique.com

Mister Web
26, bd Victor-Hugo
77000 Melun
(77 Ile-de-France)
01 64 52 97 86
01 64 39 69 20
Mail : mister_web@hotmail.com
Web : www.misterweb.fr

Momi.com
32, rue Monsieur-le-Prince
75006 Paris
(75 Ile-de-France)
01 56 24 18 55 / 01 56 24 18 55
Mail : mail@momi.com.fr
Web : momi.com.fr (en construction)

Multi-Rezo
16, rue Devosge
21000 Dijon
(21 Bourgogne)
03 80 50 84 50 / 03 80 50 84 51
Mail : multirezo@hotmail.com
Web : www.multirezo.fr

Net@Players
29, rue Scaliero
06300 Nice
(06 PACA)
04 93 55 15 52
04 93 55 12 05
Mail : netplayer@wanadoo.fr
Web : www.netplayers.fr.st

Net and Games
7, rambla du Vallespir
66100 Perpignan
(66 Languedoc-Roussillon)
04 68 08 18 46

Net Arena Games
10, rue des Bouchers
59000 Lille
(59 Nord-Pas-de-Calais)
03 28 38 09 20
Mail : netarena@wannadoo.fr
Web : www.perso.wanadoo.fr/netarena

Net Fighters
8, rue du Bosquet
13004 Marseille
(13 PACA)
04 91 34 75 71 / 04 91 34 69 48
Mail : netfighters@wanadoo.fr
Web : www.netfighters.fr.st

Net Player Games
25, bd Carnot
59000 Lille
(59 Nord-Pas-de-Calais)
03 20 31 20 29
03 20 31 13 62
Mail : npg@netplayergames.com
Web : www.netplayergames.com

Net Warriors
6, rue des Trois-Mages
13006 Marseille
(13 PACA)
04 96 12 44 00
04 96 12 44 00
Mail : netwarriors@wanadoo.fr
Web : www.perso.wanadoo.fr/netwarriors

Pas de salles réseau près de chez vous ? Cassez votre tirelire et jouez sur le Net ! Pour ne pas trop vous perdre, voilà les meilleures adresses (des serveurs gratuits où vous ne paierez que la connexion) :

En France : www.goa.com ou www.zonejeux.com. Pas de grandes différences entre les deux mais de meilleures connexions que sur les serveurs plus lointains.

Serveurs mondiaux : www.battle.net (pour les jeux Blizzard uniquement), www.won.net (spécialisé dans les jeux Sierra), www.kali.net (attention, il faut payer à la première connexion) et www.gamespy.com. On vous signale aussi www.mplayer.com, bien que son rachat par Gamespy fasse peser quelques doutes sur son avenir.

Net'Games
52, rue de l'Aumône-Vieille
13100 Aix-en-Provence
(13 PACA)
04 42 26 60 41 / 04 42 26 60 41
Mail : netgamesaix@free.fr
Web : www.netgames.fr

NeT.SuR.CouR
18, quai des Pêcheurs
67000 Strasbourg
(67 Alsace)
03 88 35 66 76
Mail : info@netsurcour.fr
Web : www.netsurcour.fr

Net@rena
30, rue Yves-Collet
29200 Brest
(29 Bretagne)
02 98 33 61 11 / 02 98 33 61 11
Mail : netarena@fr.st
Web : www.netarena.fr.st

NetSquad
8, bd Bonne-Nouvelle
75010 Paris
(75 Ile-de-France)
01 42 46 47 86
Mail : net-squad@wanadoo.fr
Web : www.tournoi-netsquad.fr.st

New-Age Cyber Café
16, place Notre-Dame
38000 Grenoble
(38 Rhône-Alpes)
04 76 51 94 43
Mail : new-age@lenewage.net
Web : www.lenewage.net

Ostelen
12, av. Jean-Aicard
75011 Paris
(75 Ile-de-France)
01 49 23 75 75
01 49 23 75 78
Mail : : felix@ostelen.com
engelman@ostelen.com
Web : www.ostelen.com

PC Futur
31, av. Stalingrad
13200 Arles
(13 PACA)
04 90 18 99 24
04 90 18 99 89
Mail : pc.futur@wanadoo.fr
Web : perso.wanadoo.fr/pcfutur.com

Place Net
37, rue de la République
76000 Rouen
(76 Haute-Normandie)
02 32 76 02 22
02 32 76 02 21
Mail : placenet@wanadoo.fr
Web : www.place-net.fr/

Planet
14, rue des Gobelins
75013 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 37 50 48

Planète Réseau
16, square de la Rance
35000 Rennes
(35 Bretagne)
02 99 31 58 66
Mail : planete-reseau@wanadoo.fr

Skool@rena
199, rue de Vaugirard
75015 Paris
Métro Pasteur (lignes 6 et 12)
01 44 49 02 03
Mail : skoolarena@skoolarena.com
Web : www.skoolarena.com

Playnet-One !
157, rue Amelot
75011 Paris
(75 Ile-de-France)
01.49.23.84.74
Mail : markman@cybercable.fr
Web : www.playnet-one.net

Résomania
85, rue Pargaminières
31000 Toulouse
(31 Midi-Pyrénées)
05 62 30 25 64
Mail : resomania@wanadoo.fr

Rezo Interactive
3, place Ladmirault
44000 Nantes
(44 Pays-de-Loire)
02 40 73 48 06 / 02 40 73 48 38
Mail : rezo.interactive@wanadoo.fr
Web : www.perso.wanadoo.fr/lemy

Rezone
2, place Ambroise-Courtois
(place des Frères-Lumière)
69000 Lyon
(69 Rhône-Alpes)
04 78 76 96 15
Mail : rezone@wanadoo.fr
Web : perso.wanadoo.fr/rezone/

Serial Player
Galerie des 4 As - 1er étage
90000 Belfort
(90 Franche-Comté)
03 84 90 25 62 / 03 84 90 13 57
Mail : hft@wanadoo.fr
Web : www.hf-territory.com

Shin Net Panthéon
6, rue Fossé-St-Jacques
75005 Paris
(75 Ile-de-France)
01 46 33 25 72
01 46 33 26 97
Mail : shin-net-pantheon@wanadoo.fr

Shin Net Pl@yer
19, rue Auguste-Perret
75013 Paris
(75 Ile-de-France)
01 45 86 96 70
01 45 86 96 77
Mail : admin@shin-net-player.com
Web : www.shin-net-player.com

Spot'Net
18, rue du Gouvernement
59140 Dunkerque
(59 Nord-Pas-de-Calais)
03 28 21 18 55
Mail : spot-net@wanadoo.fr

Sputnick
14-16, rue de la Butte-aux-Cailles
75013 Paris
(75 Ile-de-France)
01 45 65 19 82
Mail : cybersputnik@freesurf.fr
Web : www.sputnik.fr

Stratanet
4, rue Lanneau
75005 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 29 11 24
Mail : stratanet@wanadoo.fr

Surf'n Play
30-32, place du Minck
59240 Dunkerque
(59 Nord-Pas-de-Calais)
03 28 66 27 41
Mail : surfnplay@caramail.com
Web : www.come.to/surfnp

Syndrome et les Cybernautes
3 bis, av. de Chevene
74000 Annecy
(74 Rhône-Alpes)
04 50 45 39 75 / 04 50 45 85 65
Mail : infos@syndrome.com
Web : www.syndrome.com

Tetr@net
129, rue de la Pompe
75016 Paris
(75 Ile-de-France)
01 47 04 33 00
Mail : tetra@cybercable.fr
Web : www.tetranet.fr

The Craft
12, rue des Boulets
75011 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 48 33 98
01 43 48 33 91
Mail : Thecraft@wanadoo.fr

Ultimatum Multimédia
79 rue Boissière
75016 Paris
(75 Ile-de-France)
01 45 00 05 15
01 45 00 00 14
Mail : ultimatum_multimedia@yahoo.fr
Web : www.ultimatummultimedia.com

Versus
73, rue Droite
11100 Narbonne
(11 Languedoc-Roussillon)
04 68 32 95 27
04 68 32 95 27
Mail : versus@cbhouse.fr
Web : www.versus.fr

VST Computer
34, rue Montgallet
75012 Paris
(75 Ile-de-France)
01 43 07 68 20
01 43 42 30 11
Mail : vstcomputer@wanadoo.fr

Web Croissant
19, rue du Croissant
75002 Paris
(75 Ile-de-France)
01 45 08 18 84
Mail : webcroissant@hotmail.com

XLnet
101-103, rue de Tolbiac
75013 Paris
(75 Ile-de-France)
01 45 86 08 77
Web : www.xlnet.fr

COURRIER DES LECTEURS

La parution du premier numéro de *Games.net* a soulevé une vague d'encouragements et de félicitations qui nous a mis du baume au cœur pour ce nouveau numéro. Petit tour d'horizon des remarques les plus intéressantes.

Counter Addict

Salut,
d'abord, bravo à toute la rédac, votre mag est vraiment cool. Alors voilà, j'ai quelques petites choses à vous dire : tout d'abord, étant un mordu du jeu on-line et notamment de Counter-Strike, je me suis acheté votre hors-série en espérant y trouver quelques trucs, et surtout un vrai guide de jeu et non pas une minable petite explication de la carte de_dust que tout joueur connaît par cœur. Vous auriez pu au moins prendre une autre map ! Vous ne donnez que les bases que n'importe qui apprend dès la première partie et on n'y comprend rien avec tous ces petits points.
De plus, je vous ai trouvé vraiment sévères en ne mettant que 17/20 à Counter-Strike, alors que vous en parlez souvent dans *Gen4 PC* (avec Percolator, par exemple, qui me fait bien rire). Vous dites que le moteur se fait vieux mais imaginez seulement le même jeu avec le moteur de Quake III ! La moitié des joueurs se tournerait sur autre chose, car celui de Half-Life laisse une chance aux petites configs. Ainsi, vous promettez une meilleure note pour la prochaine bêta, mais ce n'est pas parce qu'il va y avoir deux armes en plus que le jeu s'en trouvera mille fois mieux.
Ce qui fait son succès, ce n'est pas tant le nombre d'armes disponibles que son réalisme. Et enfin, si la note monte pour chaque bêta, est-ce que la bêta 10 aura 25/20 ? Bon ben à plus et malgré les critiques que j'ai formulées, vous restez le meilleur mag PC.
JULIEN

Hello Julien,
tu es de mauvaise foi (sans vouloir être désagréable). Les bêtas successives de Couter-Strike n'apportent pas seulement des nouvelles cartes et de nouvelles armes mais corrigent souvent les bugs relevés par les joueurs. Et 17/20 est une note excellente ! Qu'on parle ou non de Counter-Strike dans *Gen4 PC* n'a rien à voir avec la note : on ne facture pas les points à la page ! Quoi qu'il en soit, nos notes sont sans appel et font toujours l'objet d'âpres discussions entre les membres de la rédaction : avis ! Quant à ta critique sur l'aide de jeu Counter-Strike, il est clair qu'elle ne s'adressait pas à toi qui sembles être un joueur confirmé de Counter-Strike. En effet, Games.net vise également les joueurs novices qui peuvent apprécier de bénéficier, entre autres, d'une vue d'ensemble des cartes et de connaître tous les recoins de ces dernières. D'ailleurs, tu ne vas pas être content puisque deux nouvelles cartes sont détaillées dans ce numéro... Aïe, pas la tête ! ■

Trop de Counter-Strike

Coucou,
le hors-série *Gen4 PC* est enfin arrivé : depuis le temps que je l'attendais ! Mais j'ai deux remarques à faire. Tout d'abord, il n'est pas bien gros et, en plus, et là ça me fout en rogne, y a pas de mods Tournament sur les CD ! À croire qu'il n'existe que Counter-Strike. Même s'il est en effet sympa, il faudrait laisser un peu de place pour les autres. J'aime à croire que dans les prochains mois fleuriront sur vos petites galettes des mods pour Tournament (car ils sont trop volumineux pour être téléchargés et, en plus, Quake III c'est bien beau mais c'est pour les bœufs).
Sinon, le jeu complet est génial.
ALEX

Nous ne voulions pas parler de Counter-Strike dans le courrier et voilà que tu nous y obliges !

Alex,
nous ne voulions pas parler de Counter-Strike dans le courrier (ça faisait au moins une rubrique dans laquelle nous n'en parlions pas !) et voilà que tu nous y obliges. C'est pas malin ça...

Plus sérieusement, vous avez été quelques-uns à vous plaindre de l'importance donnée à Counter-Strike dans *Games.net* (mag et CD) et à nous demander plus de Tournament. Mais il ne faut pas oublier que Counter-Strike est l'un des mods les plus joués qui n'a plus besoin de faire ses preuves et bien plus abouti que Strike-Force pour Tournament, par exemple. En proportion, pour un lecteur qui en a marre de lire des articles sur Counter-Strike, neuf sont contents (sondage réalisé sur un échantillon de dix personnes, dans la rédac, sérieux, non ?). Vous remarquerez cependant que nous avons rectifié le tir dans ce numéro en élargissant les sujets de rubriques et les bonus proposés sur le CD (oui, il y a du Tournament !), bien que l'on parle encore et toujours de notre mod préféré. Continuez donc à nous faire part de vos souhaits, de vos remarques, de votre état de santé et de votre sommeil ! Nous en tiendrons compte ! ■

JE VEUX M'ABONNER !

Salut,
mon opinion sur *Games.net* est simple : y a bon ! Je suis ravi et j'espère que ce mag ne restera pas un hors-série longtemps mais deviendra bel et bien un vrai mag mensuel. Si c'était le cas, je stopperais mon abonnement à *Gen 4 PC* et je m'abonnerais tout de suite ! J'en ai d'ailleurs beaucoup parlé avec des amis qui sont joueurs d'Everquest, Asheron's Call, Ultima, ou encore Counter-Strike et la réponse était toujours la même : je m'abonne sur-le-champ. Je fais un vœu! Merci pour tout.
JEAN-MARC

Salut Jean-Marc,
***Games.net* deviendra un magazine à une seule condition : que vous nous suiviez ! Si ce hors-série s'avère viable et plébiscité par assez de lecteurs, il deviendra peut-être bimensuel, si les dieux le veulent... J'insiste sur le caractère conditionnel de l'affirmation ! Il n'appartient donc qu'à vous, lecteurs et joueurs de France et de Navarre, d'avoir à disposition un magazine dédié au mode Multijoueur ! Alors, n'hésitez pas à en faire de la pub autour de vous ! Quant à ton idée de te désabonner de *Gen4 PC* pour t'abonner à *Games.net*, laisse-moi te dire qu'elle est vraiment saugrenue ! Non mais quelle idée alors.** ■

Je vous aime

Bonjour à toute l'équipe,
un petit mot pour vous parler du hors-série *Games.net* : comme vous nous aviez demandé de dire ce que nous en pensions, eh bien voilà, je le fais ! Je le trouve FORMIDABLE pour ne pas dire extraordinaire.
Merci à vous tous et vivement le prochain que j'attends avec impatience.
Longue vie à *Gen4 PC* et à *Games.net* !
Je vous salue tous,
SERGE

Merci Serge,
et merci également à vous tous qui avez salué l'arrivée de *Games.net* avec beaucoup d'enthousiasme. Maintenant que c'est chose faite, nous attendons de vous des remarques, idées et critiques pour que nous fassions évoluer le magazine comme vous souhaitez qu'il évolue. Bien sûr, si vous voulez continuer à nous complimenter, on ne va pas vous en empêcher... ■

L M

HTGN4PC

LEMAGDJEVIDO

3XW·GEN4PC·COM

LESITNETDELACTUJEVIDO

WWW·GEN4PC·COMMINUSQL100AK100

WWW.GEN4PC.COM·WWW.GEN4PC.COM·WWW.GEN4PC.COM·

VOTRE VISION DU JEUX N'EST PAS NET ?

www.gen4pc.com

Le site internet de l'actualité des jeux vidéo

ÇA NE VOUS GÊNE PAS DE PAYER POUR ESSAYER INTERNET ?*

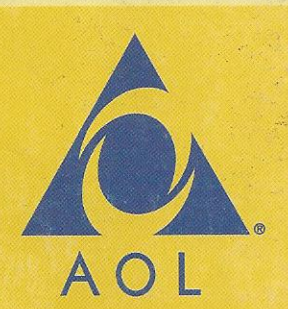
AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 20 HEURES D'ESSAI TOTALEMENT GRATUITES (ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS), **SANS AUCUN ENGAGEMENT***.

ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ NOTRE ABONNEMENT INTERNET TOUT COMPRIS DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS**.

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : **0 825 12 12 12** (0,99 F/MIN)

* Votre offre d'essai comprend 20 heures totalement gratuites (accès Internet + téléphone inclus) à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre première connexion. A la fin de votre période d'essai, vous bénéficierez de la formule (Internet + téléphone inclus) par défaut en vigueur à ce moment là, pour la connaître tapez le mot clé : MA FORMULE. Vous pouvez à n'importe quel moment consulter toutes nos autres formules d'abonnement, en tapant le mot clé : ABONNEMENT et ainsi sélectionner celle qui vous convient afin d'en bénéficier après la fin de votre période d'essai. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte et d'un compte bancaire. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle AOL, réservée à un essai par foyer, à la France métropolitaine et valable jusqu'au 30/06/2001. Informations exactes au 1/03/2001. Pour les forfaits Internet + téléphone inclus, les connexions se font uniquement sur un n° 0 860 intitulé, dans le cadre de la procédure d'abonnement "Offres Tout Compris" (appels gratuits, toutefois la toute première connexion, lors de l'ouverture de votre compte, est facturée en appel local).

** Offre mono-poste valable pour toute souscription faite avant le 30/06/2001 et strictement réservée aux particuliers résidant en France métropolitaine pour une durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillées de cette offre en ligne sur AOL et au **0 825 12 12 12** (0.99F/MIN).



AOL - RCS Nanterre 402 192 777 - ONS AP NOPAY 20H 0301 - Harp Collins

MAINTENANT VOUS ÊTES EFFICACE SUR INTERNET